
DVD
TGS掌机游戏视频合集
掌机迷
New
ERS
2010
10月号
定价:12.8元
口袋妖怪黑白
十
完全攻略
本社访谈
TGS专题报道

掌机迷养成计划

关注新迷，还可以用这些途径

t.sina.com.cn/npgm

blog.sina.com.cn/npgm

zhangjimi.taobao.com

www.4pgm.com

东京电玩展

掌机游戏总动员

文/PG编辑和玩家





从E3到TGS 闲谈TGS 2010游戏展

TGS之前

从名称上看，TGS不如E3霸气。TGS全名Tokyo Game Show，翻译成中文是“东京游戏展”，而E3则是The Electronic Entertainment Expo，直译是“电子娱乐展览”。东京地区性的“游戏展”，给人的感觉不如世界范围的“电子娱乐展”有气势。2009年TGS参观人数比2008年明显下降，人数是185030人。下降1万左右的成绩不算太差，但也不是什么好事。今年很多人抱怨不好看，但参观人数的成绩不错，达到了207647人。虽然E3前两年也不顺利，2008年悲剧地变成了几千人的“内部聚会”，但复活后的E3无论专业程度还是厂商的重视程度都要高于TGS。



大家都知道，日本大厂任天堂不参加TGS，更让这个展会失色很多。虽然TGS每年出展的DS游戏和Wii游戏数量也不少，但是这些宣传已久的第三方游戏不给力，人们还是想看任天堂本社的新游戏。于是TGS之后的任天堂秋季游戏展值得关注。而对纯任饭来说，TGS基本可以无视了。说来有趣，9月16日伴随TGS召开的“日本游戏大赏2010”获奖名单中17个名额有12个是DS和Wii的游戏，想必TGS场外的任天堂一定很得意，“还是咱的游戏牛吧”，“哥不参加TGS，都有这么多宣传。”还记得吗？据说任天堂不参加TGS的原因有两个，一是看不起这个展览，二是不想花这个钱。

人们常说TGS是Sony的主场，如果Sony有新主机公布，今年TGS还有亮点。家用机不用想了，这段时间Sony一直在宣传PS3的体感MOVE，和微软的Kinect暗中较量。此时不可能推出PS4。就算要有PS4，也不可能放在TGS上公开。掌机还有希望？TGS之前不是一直有传言说Sony正在开发PSP2或者PSP4000吗？毕竟对手任天堂早就公布了3DS，在6月份的E3上又公开了主机造型和好多作品，势头强劲，仿佛就要普及3D了。这对处于劣势的PSP来说不是好事。于是“皇帝不急太监急”的玩家自然希望Sony快点拿出机能穿越的PSP2，以便对抗3DS。其实按照惯例，PSP家族都是在E3上公布的，比如2003年Sony在E3展前发布会上公开PSP，2007年E3上Sony公开了PSP2000，2009年的E3公开PSP Go。按照惯例，很有可能明年E3上Sony会公开PSP2。但玩家们还是憧憬能在今年TGS上看到新型PSP，哪怕只是PSP4000……

另一个原因也明显证明PSP2还不会现身。这段时间PSP的大作攻势强劲，很多大作相继公布，比如《怪物猎人P3》《核石之王》《噬神者：爆发》《战神：斯巴达之魂》《如龙：黑豹新章》《第三个生日》《光明之心》等等，把下半年的发售表排地满满的。PSP2没理由这么快公布，打乱PSP和PSP大作群的安排。



Sony发布会

当然，我现在说这些理直气壮了，因为昨天Sony的TGS发布会已经结束。没有PSP2，也没有PSP4000。掌机硬件只有新颜色和新主题的PSP3000。而Sony的重点是PS3的3D和PS3的体感MOVE。发布会刚开始就是这两项展示，

然后演示《最终幻想14》并公开发售日2011年3月，然后展示了一些大家都知道的PS3游戏。然后继续讲3D，很多PS3游戏都将支持3D啦，比如《大众高尔夫5》《合金装备索利德：Rising》和《GT5》。终于到了PSP部分，PSP3000双色主机公开，其中一个是AKB主题。然后公布MHP3限定版主机，这个PSP3000有一些变化，比如改进了摇杆，增加了电池容量等等，大家可以看后面的专题介绍。然后是PSP大作展示，SQUARE ENIX公司的《第三个生日》，还有大家“没见过”的《王国之心 梦中诞生 最终混合版》和《纷争 最终幻想 2》。PSP内容到此结束……后面还是PS3，比如如龙打僵尸的新作，皇牌空战新作，一个叫Project DARK的From Software公司的游戏，GT5等等。哦，还有一个《真三国无双6》呢。

TGS的看点是什么?

E3有新主机，拆奶罩有秀沟，TGS呢？前面说了今年没有Sony的新主机，任天堂又不参加这个展会，想知道3DS的新情报只能等9月底看他们的秋季发布会。秀沟呢？对我们这些单机玩家来说，TGS上的秀沟虽然是日本人，但由于秀的主题是我们玩的游戏，感觉也比打扮成网游的国内秀沟亲切。

其实真正的看点是日本几大游戏厂商。他们中的一些公司是TGS的合作伙伴，他们中的有些人是日本CESA的评委，给“日本游戏大赏”评奖。显然TGS是日本游戏产业的主场，而日本游戏大厂的作品值得关注。E3上除了看三大主机厂商的内容，欧美公司是主力。而日本TGS上，SEGA、BANDAI NAMCO、SQUARE ENIX、DE PUBLISHER、LEVEL-5、KONAMI……这些日本游戏制造商是值得关注的对象。 文/搬运工



看排队情况，看哪些游戏的人气高



Capcom

据说为了避免像上次Wii版《怪物猎人3》出现排队6个小时的情况，Capcom这次弄了更大的试玩展位，避免在MHP3上重现排队难的问题。Capcom准备了100个试玩机，还散发了很多“试玩票”，拿到票的游客可以在单独的地区快速进入。当然也允许玩家自己排队。MHP3的试玩火爆，9月19日那天上午游戏展刚开门，都要排15分钟的队才能玩到，而NDS大作《逆转检事2》的试玩在11点的时候就停止了。

Level-5

《二之国》的人气最高，由于有PS3和NDS版，所以两波人都很壮观。9月19日上午同样提供两个小时试玩，前来试玩的人很多。

Namco Bandai

传说公司的几个传说试玩前都排起了队伍，同时NDS的《超级机器人大战L》也有长队，据说要等一个半小时。《噬神者 爆发》和NDS上那个《天空机器人》的人气也不错，基本都要排一个小时。

SEGA

这次TGS上SEGA首次公布PSP的《梦幻之星P2 Infinity》和《战场女武神3》。前者有骗钱成分，后者人气很高，据说展会开始都要等2个半小时才能玩到试玩。SEGA这次出展的游戏不错，PSP的《轻音K-On》要排两个小时的队，NDS的《风来西林5》要排一个半小时。PSP的大作《黑豹 如龙新章》排队的人不多，因为TGS之前SEGA已经放出了试玩版。

Square Enix

史艾的游戏这次就别想玩到了，《最终幻想 纷争 012》《王国之心 梦中诞生 最终混合版》的试玩票很快发完，而《第三个生日》大概要排三个小时，《皇家骑士团》上午11点的时候也要排两个小时才能等到试玩。《沙迦3》和《核石之王》好一些，大概等一个小时就可以了。

*入场的时间不同，等待时间会有较大差别。这些统计数字只是作为参考，毕竟通过它们能看出哪些游戏最受欢迎。



哪条队短排哪条
东京电玩展2010游记

9月18号至19号是一年一度的TGS东京游戏展的大日子，也是我来到日本的第一个游戏展，并且跟一年一度的斗剧同一地点举行，哪有不去的理由？18号早上9点正式出发。

在这不得不吐一下槽，日本的电车太诡异了，明明一直坐的电车可以直接到展场的，当天竟然不到，害我坐过了几站才发现不对头，折回再换车，几经波折终于到达了海滨幕张，TGS的所在地。当天的人真多，密密麻麻的一大片，连出个站都得排队，大概都是奔TGS去的，白的黑的黄的都齐了。一出站，两边都摆满了大大小小街头卖艺的，什么视觉摇滚、西班牙音乐、杂技，样样都全，热闹非凡。每个转角的地方都有TGS的工作人员在那里指示方向，不错的服务，随着人流，十几分钟之后终于真正到达场馆。

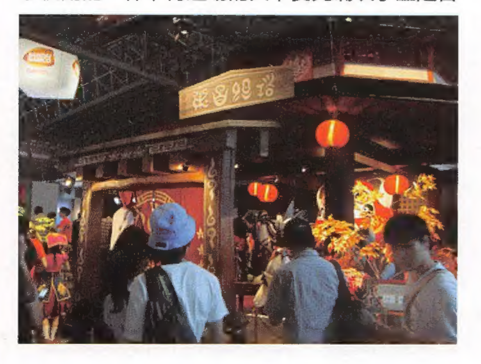
这次的游戏展一共分了三个馆，1,2,3号为第一个馆，4,5,6号是第二个，7,8号是最后一个，前两个展馆主要是TGS的各种摊位，活动的地方，第三个馆就是今年跟TGS一同举行的斗剧的比赛场地。第一次参加这么大型的活动，真有种大乡里出城的感觉，进了场就不知所措，一是人多，二是场馆的音乐太HIGT了，有种说不出的兴奋，面对大大小小的游戏摊位，我目标明确，这次来的其中一个目的就是试玩，二话不说，往XBOX360的摊位奔去。

微软可真有钱，360的场地不是一般的大，还没走到，就见到微软那个巨大的屏幕上面的那条蛮龙，MHF9.0的新怪物，蛮龙你等着，等下我就去虐你。

试玩嘛，当然哪条队短排哪条，先排能玩的，后排喜欢玩的。高达无双3才十几个人，第一个试玩就是你了。正在我四处张望的同时，一妹子把我吓着了，看了我一下，笑眯眯的抬起我的左手，在我手背上面盖了个章，我懵了！看了看啥都没有的手背，再看了看妹子，一串问号从我头顶冒出来，这印章是啥回事？下面慢慢解释，玩了试玩再说。

首先是高达无双3，之前两作都玩过，虽然时间不长，但作为刚大木的粉丝，这割草无双是必须得玩的。试玩只有三个人物可选，新作里面新增的机体暂时只能见到独角兽，就它吧！游戏除了画面更华丽，打击感更好之外，似乎亮点不多，割草还是照样的轻松照样的爽，轻易干掉强袭自由之后，接来下就是MHF的蛮龙了。这次的9.0试玩任务就是讨伐这只新怪，话说装备真不给力，皮薄得要命，那个毒片的攻击那个叫低啊~四人都不是怪物猎人了，变成了怪物猎“人”，这人就是我们四个，在完全不熟悉蛮龙动作的情况下，我猫了。XBOX妹子站在我旁边温柔的鼓励着我，我顿时全身充满力量，小宇宙爆发了！15分钟之后，怪物倒下，任务结束，过程被怪踩了多少脚我都忘了，只记得把手柄交还给妹子时，妹子又在我手背上改了一个章，那时我是更越来越莫名其妙了。其他的试玩都排了长长的队，还是先到别的摊位去看吧。索尼的所有试玩游戏，基本都要领到试玩票才能玩，我来到场馆的时候，票早就被抢光了，杯具啊~看着3D的GT5，只能干流口水了。至于最期待的MHP3嘛，在我去TGS之前就知道了需要试玩票的了，所以更加没想过能玩得到，但是惊喜却是一浪接一浪，本想去看看别人玩，解解馋，但来到二馆的时候，老卡竟然把P3的猎人村给还原在场馆里面了，太给力了，华丽先不说，代替猫村温泉的大木缸上面还坐着和服美女，摆出各种姿势，引来了无数大叔，纷纷照相，场面十分混乱。

话说日本禁烟的地方很多，10月1号香烟还升价，苦了广大烟民了，而场馆那么大，就只有一个小房间能抽烟，真有点不合理。休息过后，再进场，这时手背上面的印章就起作用了，入口有工作人员站岗，还摆放着一个紫光灯，像我们的验钞机用的一样，再进场的人，要先确认手上是否





有印章，这时候我才知道原来我手背上面的是两颗星星，不知道国内有没有类似这样的做法，我是觉得挺有新意的。印章的作用还有第二个，就是到XBOX的展台去抽奖，但是前提是你必须有三个印章，看来我跟奖品还是无缘的了。

TGS除了游戏多，妹子也多，各个摊位都是一道美丽的风景线，游戏女郎数量庞大，个个婀娜多姿，幸亏现在的相机不再是胶卷的年代，要不秒杀一卷胶卷可真用不了几分钟。虽然很多看客都认为TGS的妹子比CJ的素质要差，但是在我看来，大部分还是不错的，还有大量的COSPLAY，先不说素质怎样，在这真要佩服一下日本的COSER的那种专业，最大的还原了动漫里面的角色形象（这里只指服装和化妆）。由于COSPLAY是在一号馆跟二号馆之间的走道上面举行的，人异常的多，但并不显得混乱。一个COSER在那里摆POSE，后面十几个人很整齐地在排队照相，这也算是日本人的一个优点，呵呵，想起秋叶原那些买游戏的队伍，排队都排出艺术来了。

这里不得不说的一个遗憾，就是三号场馆举行的斗剧，由于去得晚的缘故，我来到的时候，街霸4跟KOF13都已经打完了，这两个跟KOF2002UM是唯一有中国玩家参加的项目，看不到小孩跟大口的雄姿，确实是遗憾。开心的时间过得特别快，第一天的TGS就结束了，意犹未尽的我带着各种战利品，起程回家！下一年再续TGS！


TM
テナント
募集
CAPCOM
戦場のヴァルキュリア3
TOKYO GAME SHOW
2010
GAMEは、新章へ。
7

三款新颜色PSP3000：红黑、蓝白和粉色

看过上期PG的可以发现这个红黑双色PSP3000和战神限定版一样一样的。没错，战神版红黑机是同捆版，这个是零售版。除了主机的颜色都是红黑双色搭配，零售版和战神版都附送2GB记忆棒。另外零售版还送一个软包，一个屏幕擦布。

TGS上同时公布了两款双色PSP3000，红黑双色不新鲜了，第二个就是白蓝版。除了主机颜色的不同，这两个版本的其他配件一样，都有记忆棒、软包和屏幕擦布。















还有一个粉色的单颜色PSP3000，大家看着也很眼熟吧？其实这个颜色在今年年初推出过限定版，如今也将单独零售。不过粉色版和以前其他的单色主机一样，零售版除了主机和电源就没有别的配件了。





上市时间和价格

红黑版：11月18日上市，17800日元
白蓝版：11月18日上市，17800日元
粉红版：11月18日上市，16800日元

《怪物猎人P3》限定版套装

这是TGS上Sony在发布会最为重点推荐的东西。《怪物猎人P3》限定版貌似和其他游戏的限定版没什么区别，外壳制作了游戏图案，好像别的地方和普通版PSP3000一样？其实这个版本有改进。

首先是主机背部，两只手的握把处鼓出来了。从图上不难看出，就是背部两侧印有古龙图案的位置鼓了出来。这个改进是为了提高手感，玩《怪物猎人P3》时更舒服。同时，限定版的电池增大到2200毫安，比普通版的1200毫安整整增加了1000毫安！游戏时间肯定更长了。电池容量的增大导致电池体积变大，电池上方鼓了起来，所以用PSP3000本身的电池盖不能盖住这个电池。于是Sony推出2200毫安电池和电池盖的套装，和限定版主机一样，电池盖鼓了起来，想在普通版PSP3000上使用这个电池也没问题了。而且这个零售版电池盖上面也有怪物猎人主题的图案。















再来看限定版主机，正面也有图案，右下角有一个小图案。上面两个喇叭变成了猫爪的造型，非常可爱。最大的变化是摇杆，你会发现这个摇杆和普通版不一样，中间凹下去了，而普通版是凸出来的。这个改进也是为了提高手感。

这个《怪物猎人P3》限定版只有主机，不带游戏。到时候就算你买了游戏UMD,也可以再买一个限定版主机，不用担心里面附带游戏造成浪费。当然，同捆游戏的版本肯定会发售，如果你像硬核一样有钱，到时候想怎么买就怎么买吧。



上市时间和价格

电池和电池盖套装：12月1日上市，5500日元（431元）

《怪物猎人P3》限定版：12月1日上市，19800日元（1551元）

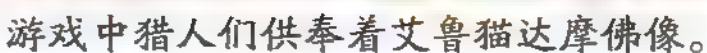
*括号内是日元转换为人民币的价格。

MHP3猫达摩主题商品

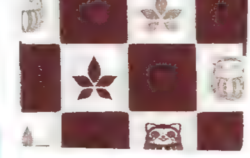


除了展示游戏之外，Capcom还喜欢在展会上卖货。把游戏制作一些主题小玩具或者服饰，然后拿出来卖，这已经是Capcom的老伎俩了。不信你可以留意一下，只要是他们的游戏，大概都能找到相关主题的东西。今年TGS也不例外，甚至Capcom在TGS之前公布《怪物猎人P3》的发售日期（12月1日）之际，同时公布了相关商品。初期主要是猫达摩的主题，而大家喜闻乐见的狩猎猫、猪猪主题只能等以后了。Capcom这骗钱速度，服了吧？！





游戏中猎人们供奉着艾鲁猫达摩佛像。







《怪物猎人P3》商品售价

艾鲁猫达摩像：1260日元（99元）
猫达摩主题手巾：1050日元（82元）
猫达摩主题坐垫：2625日元（206元）
猫达摩主题杯具：1050日元（82元）
*括号内是日元转换为人民币的价格。

MHP3大家最想要的是这些





前面说了Capcom喜欢在TGS上摆摊卖东西，给各位看一下Capcom在今年TGS上卖的MHP3主题商品。前面那个猫达摩不算，这些才是我们这些MHP粉丝想要的啊。其实东西还有很多，篇幅所限，只挑一些不错的放上来。







MH俱乐部夹克：5880日元（461元）
MHP3衬衫：2993日元（234元）
24厘米的火龙像：7140日元（559元）
各种小玩偶：各800日元（63元）
*括号内是日元转换为人民币的价格。

《大神传》小白狼拖鞋

看到本期杂志的时候，《大神传 小太阳》大家应该已经玩上了。可惜咱们这期没赶上攻略，只能下期见。TGS上Capcom是主力大厂，PSP和NDS都有重头游戏出展，当然也有很多相关的商品在卖。不过这个《大神传》主题的拖鞋你在TGS上是买不到的，由Capcom的销售网站e-capcom独占，而且要等到12月才发售。

拖鞋的前面是小白狼的脑袋，白白的拖鞋很像它的身体。材料一看就软绵绵的，很暖和的样子，所以才放在12月发售吧，那时候天已经冷了。拖鞋零售3150日元，约合人民币247元。天价拖鞋......







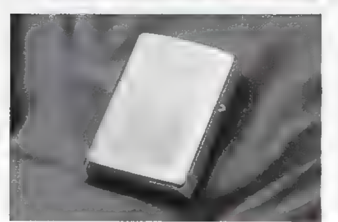


硫酸脸设计的体恤衫

人称硫酸脸的DOA之父板桓伴信好久没消息了。这个话题大哥干什么去了？关注他的玩家可能知道，他之前进入了一家名叫Valhalla Game Studios的游戏工作室，负责游戏设计和管理开发部门的工作。然后TGS期间，Valhalla工作室推出了硫酸脸设计的很多产品，甚至开设了购物网站，让人感觉这个工作室好像是做配件的......



Valhalla产品包括一面大旗、iPhone皮套、打火机和体恤衫。当然都是印有Valhalla的图案，甚至打火机还有硫酸脸的签名logo。这些东西的售价都不低，一面大旗就卖115美元（约合人民币773元），一个打火机卖98美元（约合人民币659元），而图中的体恤衫比较便宜，只卖45美元（约合人民币302元）。这么贵的价格，还真把自己当名牌。真能卖得出去，以后硫酸脸可以改行做设计师了。



日本游戏大赏2010获奖名单

日本游戏大赏是日本电脑娱乐协会（CESA）举办的活动，选出当年最优秀的家用机游戏并授予各种奖项。今年的“日本游戏大赏2010”的评选范围是2009年4月1日至2010年3月31日发售的游戏。

大奖	新超级马里奥兄弟Wii（Wii/任天堂）
优秀赏	闪电十一人2（DS/Level5） Wii体育：休闲胜地（Wii/任天堂） 朋友聚会（DS/任天堂） 勇者斗恶龙9：星空守护者（DS/SE） 新超级马里奥兄弟Wii（Wii/任天堂） 最终幻想13（PS3/SE） 猎天使魔女（XBOX360/PS3/Platinum Games） 口袋妖怪：心金/魂银（DS/Pokemon） 怪物猎人3（Wii/CAPCOM） Love Plus（DS/KONAMI） 如龙4（PS3/SEGA）
经济产业大臣赏	堀井雄二（勇者斗恶龙9：星空守护者）
全球奖 日本部门	Wii体育：休闲胜地（Wii/任天堂）
全球奖 海外部门	使命召唤：现代战争2（XBOX360/PS3/Activision）
畅销大奖	勇者斗恶龙9：星空守护者（DS/SE）
游戏设计师大赏	暴雨（PS3/SCE）



3DS真正的硬件规格透露！？

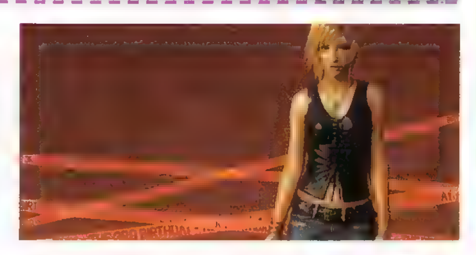
来自著名游戏网站IGN的消息，他们得到内部匿名人士的消息，表示3DS的硬件规格如下：两个266MHz的ARM11 CPU；64MB内存；133MHz 的GPU频率，带有4MB显存，内置存储容量为1.5GB。（DSi为双133Mhz ARM9 CPU，16MB内存，256MB内置存储空间。）

IGN表示，虽然目前还不清楚3DS使用的ARM11的具体功能，但很多设备使用ARM11，比如微软的Zune HD，大量Android手机，甚至iPhone和iTouch，所以在掌机上的可行性不用怀疑。GPU方面，之前已经正式公布3DS使用日本DMP公司的PICA200。这个GPU的最高频率是200MHz，从目前的情报看，任天堂似乎在降频使用。根据3DS游戏开发者表示，虽然在低分辨率的小屏幕上，3DS的画面效果依然非常出色。



《第三个生日》发售日确定

目前期待值极高的寄生前夜新作《第三个生日》公布了确切的发售日期，时间是2010年12月22日。本作公布了数年，今年E3上进行了展示，之后演示视频频繁放出进行渲染，没想到发售日期这么近。本作主角是寄生前夜系列的阿雅，她利用新的附身能力控制敌兵身体，消灭敌人。游戏类型是动作射击。



《梦幻之星携带版2 无限》与肯德基合作



SEGA公司新公布的资料片性质游戏《梦幻之星携带版2 无限》将着重与其他厂商的合作，推出特殊的任务已获得特殊道具。首批公开的合作厂商是日本著名的保健食品品牌“CalorieMate”以及大家都十分熟悉快餐品牌的“肯德基”，看来这一次SEGA是跟吃的干上了。

届时在游戏中你将可以看到 CalorieMate的包装箱，并且使用肯德基上校“本人”打怪，满脸微笑的老爷爷可是很厉害的啊。

《口袋妖怪 黑/白》日本首周销量过255万

今年9月18日发售的《口袋妖怪 黑/白》毫无悬念的登上了周间销售排行榜的首位，具体销量为2558000套，超过第二名《前线任务 进化》250万份以上。其实这次周间销售榜记录的是9月13日至9月19日期间的销售情况，所以《口袋妖怪 黑/白》销量超过255万只用了2天时间，打破了前作的记录。



《怪物猎人P 3rd》体验版10月13日发布

CAPCOM预定在10月13日提供《怪物猎人携带版 3rd》的体验版下载，要下载该体验版需要成为官方网站“モンハン部”的会员，获得会员专属的下载码才行。不过对于天朝玩家来说这些限制应该都不成问题。

体验版将包含2个任务和9种武器的试玩，比TGS上提供的试玩版内容要少，不过体验版可以支持多人联机。单人玩的时候可以带2只战斗猫，两人游戏时可以1人带1只，3、4人联机时则不允许战斗猫出场。



《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2 Professional》公布

今年9月18日发售的《口袋妖怪 黑/白》毫无悬念的登上了周间销售排行榜的首位，具体销量为2558000套，超过第二名《前线任务 进化》250万份以上。其实这次周间销售榜记录的是9月13日至9月19日期间的销售情况，所以《口袋妖怪 黑/白》销量超过255万只用了2天时间，打破了前作的记录。



MHP3和MGSPW联动要素公开

《合金装备 和平行者》（简称MGSPW）曾经和《怪物猎人》系列联动，包含了狩猎模式。如今《怪物猎人携带版3rd》定于12月1日发售，同时公开和MGSPW的联动要素。

联动要素如下：

1，联动内容的获得方法是通过下载任务。

2，有Snake（男性装备）和The Boss装备（女性装备），装备后就变成了Snake和The Boss的外形。其中，头部装备可以改变角色声音（男性为Snake，女性为The Boss）。

3，随从猫的联动内容为：随从猫装备了这些特定装备，潜入服、头巾和军刀，当猎人蹲下时，随从猫将会做出藏进箱子的经典动作。



4，游戏包含合金装备游戏中的声音效果，当Snake和The Boss烤肉时会用他们的声音喊出“上手に焼けました”。

TALK 01-04

“只有时间能告诉我们3DS能不能被破解，但是从安全上来说，防止某些人游走于法律边缘，我觉得这个案子给了我们一个很好的、可信的法律基础。在这之前都是纯理论推测，但是对于未来的安全威胁，它给了我们一个好的基础。”

——7月份英国法庭判决R4烧录卡违法。对于官司失败了数次的任天堂来说，安全部门得到了经验，认为3DS如果被破解，他们也有办法用法律来打击盗版了。

“横井军平离开任天堂确实是真的，但绝对不是由于VB游戏机（Virtual Boy）的失败，没有事干才离开的。VB的失败不能否认，但是他自己的公司说过责任首先在于销售方面。横井先生发明的手柄十字键和Game Boy游戏机是无敌的，如此一个强人在32位机上失败就离开了公司？这明显是人为编造的。”



——最近任天堂人力资源部门又出来辟谣了，证实当年横井军平离开任天堂不是由于人们认为的由于VB的失败。不过貌似也没解释他为什么离开……

“我不能否认这个项目的存在，但是也不能说我是否还在做这个项目，或者去做别的了。我很抱歉，我们更希望让这个游戏保持神秘状态。毕竟，关于“恐惧”这个游戏有很多传言。我希望如果可能的话，立刻重新开始，一切重头开始。“

——《银河战士：恐惧》都快被玩家忘了，制作人说这样还不够神秘……





SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦

SD高达三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战

NDS

●2010年12月2日 ●NBGI ●ACT ●1人

《SD高达三国传 BraveBattleWarriors》是一部将三国里的人物都变成高达的动画作品，现在NBGI有首次将这部动画做成游戏。在这部清版动作游戏中你还将看到大量游戏的影子。比如《传说》系列的必杀技、《无双》系列风格的菜单等等。借助Q版的三国高达人设和NBGI多年制作《传说》系列游戏的功底，这款游戏玩起来势必相当欢乐。

三人组队的战斗，必杀超必杀！

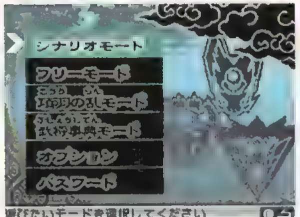


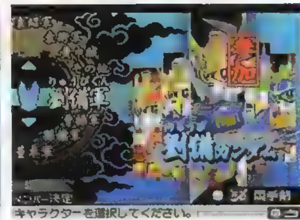


游戏的主要模式只能一个人玩，但是可以一次选择三个角色组队，随时更换。类似于《传说》系列，各种必杀技必不可少。



游戏模式丰富多彩，可选角色众多







除了故事模式和自由模式之外，甚至加入了穿越性质的“项羽之乱”，需要操作项羽连续战斗。而三国本身可选的人物也是相当多，看起来就跟《三国无双》似的。在战斗时人物之间还会出现《传说》系列风格的对话。



超级机器人大战L

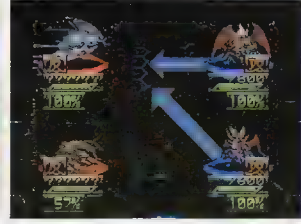
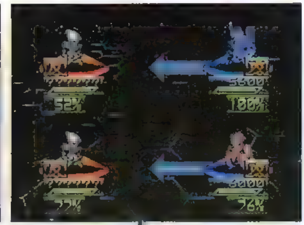
NDS

●2010年11月25日 ●NBGI ●SRPG ●1人



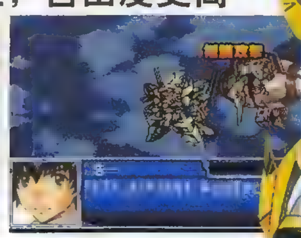
一度被认为是谣传的人气机器人SRPG最新作《超级机器人大战L》已经确定要在NDS上发售。游戏将继续集结各个机器人动画作品中的多彩的机器人进行无差别的战斗，同时也会有原创角色登场（女主角是家政妇）。本作将进一步改进战斗系统，让游戏更具挑战。机器人的改造内容也更丰富。另外说起这个系列，自然少不了更加华丽的战斗画面以及声优们的精彩演出。

新要素满载的双人组队战系统

组队单位是由一个主机体和一个僚机组成，两人在对敌人的组队单位时，可以集中攻击一个，也可以分别攻击。

普通单位依然存在，自由度更高

没有组队的机体只要附近有“援护攻击”或者“援护防御”的机体存在，同样可以进行双人行动。

新参战作品6部，总数达17部




这一次新加入了《EVA新剧场版》《超时空要塞F》等等人气作品的角色和机体，当然也少不了原创的内容。

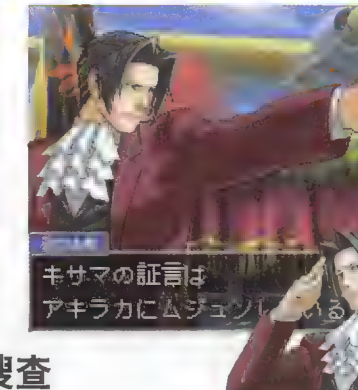
逆転検事2

逆转检察官2

NDS

●2011年春预定 ●Capcom ●AVG ●1人

在今年TGS上CAPCOM举办了名为“东京游戏展特别法庭2010”的活动，期间公布了《逆转检察官2》的发售日期等新消息。这个系列是以GBA名作《逆转裁判》中的检察官御剑怜侍为主角的新作品。御剑怜侍是警察局的头号天才检察官，以前是一个为了给被告有罪判决而不惜使用一切手段的男人，但后来已经变得更加注重追究事件的真相了。在新作中，他将继续与下属系锯警官以及大盗贼（自称）一条美云一起，解决新的事件。同时，检察局的局长直接点名要御剑怜侍负责某一个大案件的调查，到底是什么事件呢？



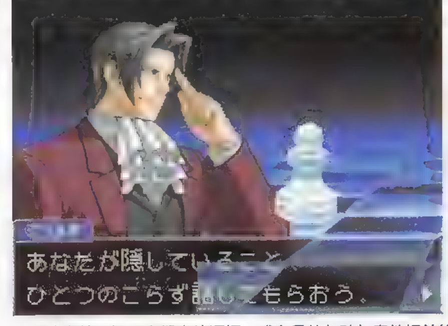
亲自到事件现场进行全面搜查



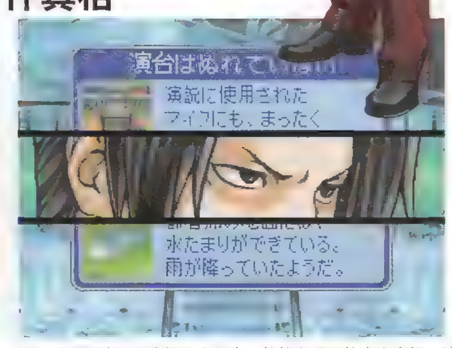
想要获得一起案件的第一手资料，就需要亲自到事件现场去调查。现场可能发生各种情况。

和前作一样你可以控制御剑走动来寻找证据，和系锯一起调查现场吧，不要放过任何一个细节。

运用你的逻辑思考，判明事件真相



利用从事件现场调查得来的证据，或者是从各种与案件相关的人那里获得的证据证言等等情报，进入“逻辑模式”。



将相关联的情报正确的组合起来，就能发现新的事实真相。这些都将对之后的调查和法庭的辩论起关键性作用。

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

不可思议迷宫 风来西林5 未来之塔和命运的骰

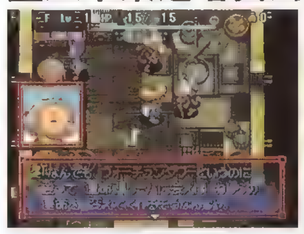
NDS

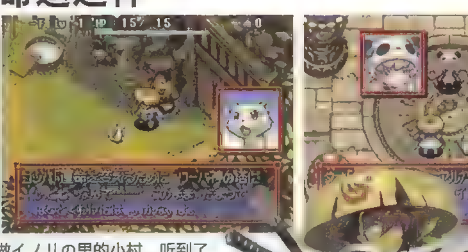
●2010年12月9日 ●CHUNSOFT ●ARPG ●1-2人

不可思议迷宫系列的最高杰作《风来西林》系列马上要出第5代作品了。这一次的主题是探寻命运之神リーバ，风林等人将挑战未来之塔。《风来西林》系列第4作刚刚于今年2月发售，这么快的速度着实让人惊讶。其实CHUNSOFT当时可算是一同企划了4和5两部作品，两者几乎是同时开发的，所以才能如此快速的接连推出。



登上未来之塔找到命运之神



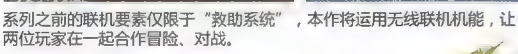


结束了沙漠魔城的冒险，西林来到一个叫做イノリの里的小村，听到了关于命运之神的传说。之后在未来之塔里风林遇见了新角色タオ。

联机游戏！两人合作冒险

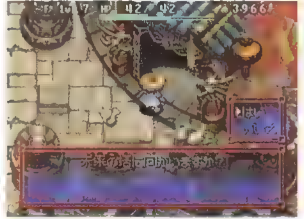


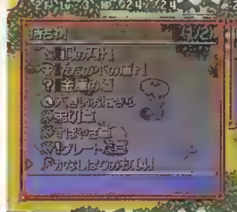




系列之前的联机要素仅限于“救助系统”，本作将运用无线联机机能，让两位玩家在一起合作冒险、对战。

敌人、道具、技能大幅追加





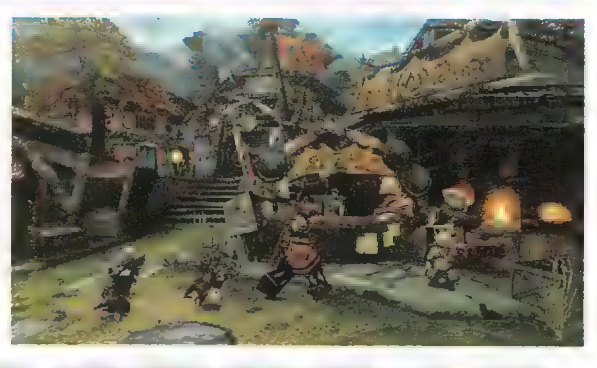
具体的数量现在还不知道，不过从TGS试玩展台的演示版来看，新东西相当多，不会让你失望的。

Monster Hunter Portable 3rd

怪物猎人P3

PSP

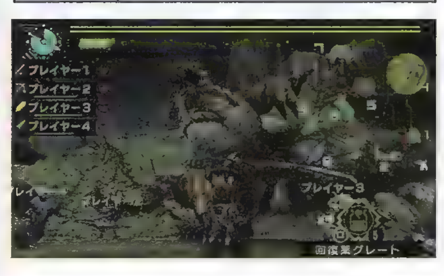
公布数年，今年E3终于有了实质性的画面。从公开的情报中看到，主角阿雅（AYA）具有了附身功能，可将自己转移到人类杂兵的身体中，利用新的身体进行战斗。游戏中的世界似乎被大面积腐蚀，到处都是巨大的异型生物。玩法为射击类型，具体系统还有待进一步公布。和田洋一表示，本作将在2010年内上市。本作将在2010年内上市。



全部12种武器使用攻略！

共通操作

按键	操作
L键	短按，将视角调整到角色面对的正前方。长按：打开道具选择窗口，□或○选择道具，△或×选择弹药和瓶（使用弩和弓的场合）
R键	按住为冲刺。武器架起状态下按R，以及武器收起状态下按R+○+△：武器的特殊动作（具体请参照各武器的使用方法）
△键	架起武器。移动中按△是架武器的同时攻击（弩除外）
○键	调查。爬高台阶。菜单选项决定
×键	下蹲。移动中按×为回避动作 菜单选项取消
□键	使用道具。收起武器
摇杆	角色的移动
方向键	调整视角。选择菜单项目
SELECT键	踢腿
START键	打开/关闭菜单





度的移动度的移动度的移动度的移动度的移动度的移动度的移动度移动度的移动度的移动度的移动度的移动度的移动

太刀

按键	操作
R键	气刃斩（消耗练气槽，有练气就可以连续攻击）
△键	踏前纵斩
○键	突刺
△+○键	大范围横斩，同时人往后退
×键	回避动作
□键	收起武器

新内容

移动斩：攻击后，用摇杆左/右配合△+○键可以往左/右进行大幅度的移动斩。连技专用攻击。

气刃大回旋斩：连续3回气刃斩之后再按R键（需要消耗练气），连技专用攻击。如果大回旋斩攻击到了怪物，练气槽就会闪光，此时攻击力上升。这种效果在一定时间后会消失。

*太刀的所有攻击都是切断属性。
*在武器收起的状态下按R+△+○键：气刃斩。
*练气槽：通常攻击命中时就会积蓄画面左上的这条红色练气槽。



大剑

R键	防御（防御中△：踢腿）
△键	纵斩（长按可以蓄力），切断属性
○键	横斩，切断属性
△+○键	挑斩，切断属性
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	踢腿

新内容

蓄力斩相关：蓄力有多个阶段，会有闪光提示，蓄力时间越长最后的攻击力越高。但最强阶段前的闪光时如果能够把握好时间在闪光的一瞬间攻击，就能发挥最大的威力。

横向打击：踢腿或者纵斩后按△键，打击属性。连技专用攻击。

强蓄力斩：横向打击之后推动摇杆的同时按△键，切断属性。连技专用攻击。

*在武器收起的状态下按R+△+○键：防御。
*交替使用不同的攻击方式可以无限制的连击。
*拔刀攻击时，短按△键是快速的攻击，长按△键是蓄力斩。

双剑

R键	鬼人化（鬼人化中按R是解除鬼人化）
△键	二段斩（连续输入可以连续攻击）
○键	右二连斩（鬼人化时是二回旋斩）
△+○键	前冲斩（鬼人化时是乱舞）
X键	回避动作
□键	收起武器

新内容

鬼人强化：鬼人化时攻击命中怪物就能积蓄鬼人槽，蓄满后进入鬼人强化状态，攻击速度上升，还有特殊动作。（鬼人槽会慢慢减少，某些动作也会消耗鬼人槽。）

鬼人回避：鬼人化或鬼人强化中按X键可以更快的连续做出回避动作，消耗耐力（鬼人强化状态下消耗鬼人槽）。

鬼人连斩：鬼人强化状态中二段斩，或者二连斩后△+○键。连技专用攻击。（消耗鬼人槽）

*双剑的所有攻击都是切断属性。
*在武器收起的状态下按R+△+○键：鬼人化。
*前滚或者前冲斩后按△键是挑斩。
*△键的连续攻击中可以按○键接二连斩，按X键接回避动作。
*鬼人化要持续消耗耐力。

R键	变形
△键	纵斩。移动中△键：突进斩（斧状态时）
○键	横斩
△+○键	斧状态时：挑斩。剑状态时：属性解放突刺
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	挑斩

剑斧



新内容

剑状态的特性：剑状态时，攻击可以附加内藏的“瓶”效果，但会消耗攻击槽。

属性解放终结技：属性解放突刺之后连打△键。消耗大量的攻击槽，瞬间解放大量的瓶效果的攻击。连技专用攻击。

连续斧击：斧状态挑斩之后连打○键，可以消耗耐力进行连续的X形斧击。连技专用攻击。

变形攻击：斧状态突进斩后按R，剑状态横斩后按R，都能快速的变形并攻击。连技专用攻击。

*剑斧的所有攻击都是切断属性。
*在武器收起的状态下按R+△+○键：变形攻击。
*攻击后马上用摇杆左/右配合X键可以往左/右侧向滑步。
*在非剑状态下，攻击槽会慢慢的回复。当上面出现RELOAD字样时，按R键可出现上弹动作，回复较多的攻击槽。



锤

R键	蓄力（蓄力后松开R键就发动攻击，有三个蓄力阶段的不同攻击）
△键	纵敲（可连续输入三次，第三次以后可以按R键快速进入蓄力状态）
○键	横敲（可以按R键快速进入蓄力状态，也可以接△键进入纵敲）
X键	回避动作
□键	收起武器

新内容
攻击派生：各种攻击都可以接上蓄力，蓄力攻击之后也可以连上一些通常攻击。两者结合可以持续不间断的攻击怪物。
三阶段蓄力攻击：一阶段是往下抡锤子，再按△可以追击（往上抡）。二阶段是高举锤子打上方（第一第二阶段完成后都可以接△或○接上通常攻击）。三阶段的攻击又分为两种，一种是发动攻击时推动摇杆形成回转攻击（回转中按△可以派生出攻击，根据转圈的数量不同攻击方式也不同）；发动攻击时如果不推动就是大地一击。

*锤的所有攻击都是打击属性。
*在武器收起的状态下按R+△+○键：蓄力。
*持续的攻击怪物的头部，一段次数后可以让它们晕眩倒地。
*蓄力时会消耗耐力。



片手剑

R键	防御。防御中○键：防御攻击。防御中△键：挑斩。防御中□键：使用道具
△键	纵斩（连续输入可以连续攻击），切断属性。
○键	新加入的水平斩，切断属性。
△+○键	跳前斩攻击，切断属性。
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	回旋斩

新内容
盾攻击：往前推摇杆的时候按○键，打击属性。
二段盾击：盾攻击后按○键，打击属性。连技专用攻击。
另一种挑斩：水平斩后按○键，切断属性。连技专用攻击。
攻击派生：在按△键的连续攻击中，可以按○键加入一些攻击。还有，各种攻击之后按△+○键也可以使用回旋斩。

*在武器收起的状态下按R+△+○键：防御。
*前滚或者跳前斩后按△键是挑斩。
*连续攻击中按X键可以派生出回避动作。

R键	防御。防御中△：防御突刺。防御中△+○：突进
△键	中段突刺（可连续三回），切断属性。
○键	上段突刺（可连续三回），切断属性。
△+○键	横扫攻击，切断属性。
X键	向后小跳
□键	收起武器
SELECT键	突进，突进中△或○完成最后的一刺，切断属性。突进中X是停止。

新内容
防御反击：R+○键（长按R），防御中也可以使出，切断属性。
取消突刺：R+○键（短按R），防御中也可以使出，切断属性。（取消为“取消硬直”之意。）
防御前冲：防御中摇杆推前按△键。
盾攻击：防御前冲中按△键，打击属性。连技专用攻击。

*在武器收起的状态下按R+△+○键：防御。
*防御的时候也可以移动。
*攻击后马上和摇杆配合按X能实现往[illegible]右的滑步或往后的小跳。
*突进攻击中持续消费耐力。





狩猎笛

R键	演奏（演奏后按R键追加演奏），打击属性。
△键	往左抡（发出白音色），打击属性。
○键	往右抡（发出蓝音色），打击属性。
△+○键	后方攻击（发出绿音色），打击属性。
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	狩猎笛柄攻击（发出蓝音色），切断属性。

*各种攻击都可以连接其他的攻击或者演奏，连续按同一个键连续攻击也是可以的。



新内容
演奏的旋律：狩猎笛在攻击时画面上方会记录下演奏出的各种旋律。当特定的音色排列好之后，按下R演奏就能够获得特定的效果了。随着音色的不同组合，发动的效果也会不同。
旋律效果（效果在一定时间后会消失）：
白白：自身强化
白绿蓝：耐力减小无效【小】
蓝蓝绿：风压无效
白蓝蓝：防御力强化【小】
白绿白：体力回复【小】
绿蓝白蓝：体力回复【小】&解毒
前方攻击：摇杆推前时按△键（发出白音色），打击属性。
砸地：摇杆推前时按△+○键（发出绿音色），打击属性。

*在武器收起的状态下按R+△+○键：演奏。
*持续的攻击怪物的头部，一段次数后可以让它们晕眩倒地。

铳枪

R键	防御。防御中△：上段突刺。防御中○：上弹。防御中△+○：龙击炮
△键	中段突刺（可连续三回）。移动中按△：踏前挑上斩。
○键	炮击
△+○键	挑上斩
X键	向后小跳。向后小跳后按○：上弹
□键	收起武器

新内容
快速上弹：炮击后按○键，只能补充一发弹药。连技专用动作。
蓄力炮击：各种攻击以及快速上弹之后，按住R再按○键。威力比普通炮击高，而且可以接各种回避动作。连技专用动作。
砸地：快速上弹或者中段突刺两次以后，按△键。可以接“龙击炮”、“全力爆发”等攻击。连技专用动作。
全力爆发：砸地之后按○键。将弹仓里的弹药一次性放出，弹药越多威力越大。连技专用动作。

*铳枪除了炮击和龙击炮之外的所有攻击都是打击属性。
*在武器收起的状态下按R+△+○键：防御。
*防御的时候也可以移动。
*攻击后马上和摇杆配合按X能实现往左、右的滑步或往后的小跳。（炮击后不行）
*武器斩味最低状态时（斩味槽红色闪烁）将无法炮击。
*龙击炮发射后需要一定时间冷却才能再次发射。

R键	举弓瞄准（可用方向键瞄准）
△键	拉弓上弦（松开△键就发射）
○键	接近攻击，切断属性
△+○键	装载瓶
X键	向后小跳。移动+X：回避行动
□键	收起武器

新内容
曲射：拉弓蓄力（按住△键）到一定程度之后，按○键。向天上发射大量特殊的箭矢，然后落下攻击怪物，攻击力很强但难以命中。可以曲射的时候按R键瞄准就能出现曲射落下的地点提示，可以用方向键调整位置，按上落下地点就变远，按下落下地点就变近。

*在武器收起的状态下按R+△+○键：接近攻击。
*瓶的变更：按住L键打开道具窗口，用△和X上下选择要使用的瓶。射击一次就消耗一个瓶，装载中的瓶数量会在耐力槽下方显示。
*拉弓上弦时按□键：回避行动。
*拉弓上弦时会持续消耗耐力。



弓

按键	功能
R键	短按：进入瞄准镜画面。按住不动：进入简易瞄准模式（此时按方向键移动准星）
△键	上弹
○键	射击
X键	回避行动
□键	收起武器
SELECT键	接近攻击，打击属性。

重弩

新内容
左右滑步：射击之后配合摇杆左右方向能往左右短距离滑步，可以连续输入。（只适用于轻弩）
回避行动：摇杆推前再按X键。（只适用于轻弩）
下蹲攻击：按△+○键蹲下后用△或X选择子弹，○决定。此时无法移动，但能够临时增加装弹数量连续射击。按X返回通常状态。（只适用于重弩）
回避行动：X键，可以在射击后接回避行动，配合摇杆左右还能往对应的方向回避。（只适用于重弩）

轻弩

*在武器收起的状态下按R+△+○键：架起武器同时上弹。
*子弹变更：按住L键打开道具窗口，用△和X上下选择要使用的子弹。

DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY

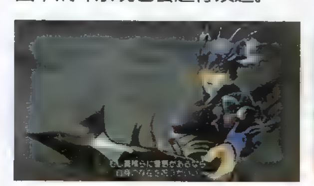
最终幻想 纷争 012

PSP

●2011年发售预定 ●Square Enix ●ACT ●1人

以著名的RPG《最终幻想》系列人气角色为参战角色制作的对战动作游戏《最终幻想纷争》全球销量已经突破了180万，现在新的资料片性质的《012》也已经预定明年发售了。此次新加入的《最终幻想13》女主角雷霆和《最终幻想4》中高人气的龙骑士凯因两个角色是最大的亮点。此外还有其他新角色以及地图，战斗系统也会进行改进。









ダンボール戦機

纸箱战机

PSP

●2010年预定 ●Level-5 ●ARPG ●1人

Level-5今年在PSP上同样有作品要推出——《纸箱战机》，这是以一种叫做LBX的小型战斗机器人战斗为主的RPG游戏。故事设定在2050年，这种可以自己改造组装的小机器人在孩子们之间十分流行。主角是一个13岁的热血少年山野バン，目标是打造出最强的LBX。游戏的画面人设风格都跟《闪电十一人》十分类似，这也正是Level-5的强项吧。



组装属于自己的LBX，亲自控制它战斗！

LBX的战斗十分流行，大家把自己的LBX放到专用的舞台进行比赛，有点像是组装四驱车的比赛。

所谓LBX全称是Little Battler eXperience，各个部分可以自由的改装，都是纸箱做的哦。

战斗部分有些类似以前的《组装机器人》系列，为了让玩家上手，按键提示如何操作。

战斗中可以使用各种装备的武器攻击敌人，当必杀槽蓄满之后还能选择使用华丽的必杀技。

二ノ国 漆黒の魔導士

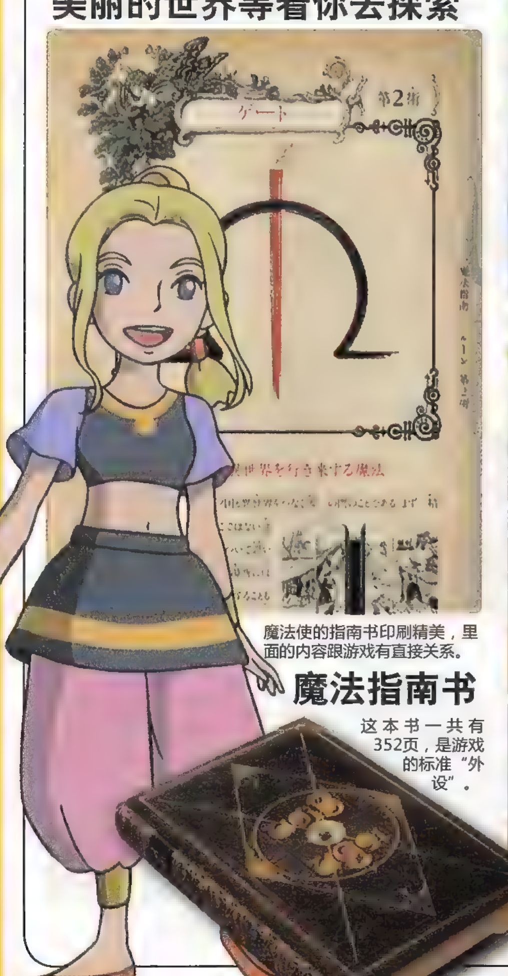
二之国 漆黑的魔导士

NDS

●2010年12月9日 ●Level-5 ●RPG ●1人

作画由吉普力工作室的百濑ヨシユキ负责，音乐由名作曲家久石让担当，Level-5请来了这么多日本动画界了不起的人物来制作这一款幻想风格的RPG。主人公要在“现实世界”以及另一个有着微妙共通点的“异世界”旅行、成长，这也是标题“二之国”的来由。这将是一部有着吉普力动画风格的游戏，主题是“人与人之间心灵的连接”。另外那一本魔法书外设也是重要看点。

美丽的世界等着你去探索



魔法使的指南书印刷精美，里面的内容跟游戏有直接关系。

魔法指南书

这本书一共有352页，是游戏的标准“外设”。

© LEVEL-5 Inc.

吉普力工作室如此全面的参与一款游戏制作还是第一次。

ミステリールーム

神秘房间

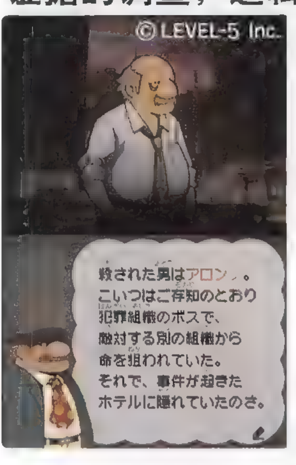
NDS

●2010年发售预定 ●Level-5 ●AVG ●1人

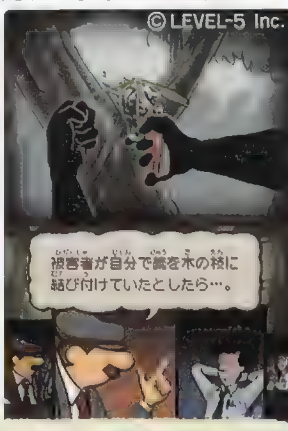
还记得NDS上的《斯隆与马克贝尔的谜之物语》和《多湖辉的头脑体操》么？这一系列脑力游戏被Level-5称为ATAMANIA系列。现在这个系列的第三个作品《神秘房间》也将在NDS上推出。故事设定在美国，ポッチョ和スライ两位侦探要解决很多疑难案件。两人通过讯问和对证物的调查，设立一系列的假设，然后根据假设再现事件发生的过程，然后再对事件的过程进行推理。经过这一系列的流程，最终解决事件。对于这样一款奇特风格的解谜游戏，脑力派一定不要错过。



证据的调查，逻辑的推理，新奇的系统，个性的风格







主人公将演绎怎样的故事



两位主角是一个叫做ブルースター的侦探社的侦探，他们工作的最终调查室被称为“神秘房间”。



Shining Hearts

光明之心

PSP

●2010年12月16日 ●SEGA ●RPG ●1人

《光明》系列，本作讲述的是流浪到一座平和的小岛生活的主人公与一位失去了感情的少女的故事。主人公在岛上与居民们进行“心”的交流，最终取回少女的感情。而在岛上和平的生活之时，总有海盗过来袭击村庄，主人公又要担负起保卫村庄的职责。同时主人公还要注意与各个卷入事件的人之间不断变化的人际关系。这些听起来似乎并不是个简单的系统。



很注重和同伴之间的关系的新感觉战斗

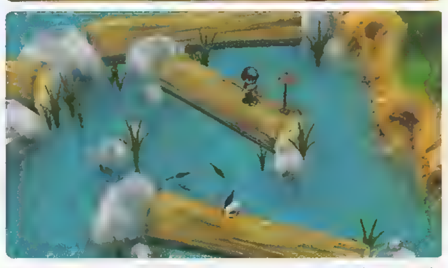




本作主角加上一位搭档，再和其他角色组成最大4人的队伍进行战斗。战斗时采用的是传统的指令式系统，这样相对简单，无论是谁都能轻松游戏了。另外游戏根据主角和同伴之间的好感度，可以使出各种合体技能。

以渥太利亚岛为中心展开冒险





游戏的舞台是一个平和富饶的小岛——渥太利亚岛，只是由于カグヤ的出现这里开始发生变化。



漂亮的人设和动听的音乐

也许大家已经看出来了，本作的人设依然是《光明》系列的人设师，著名的插画家Tony。另外负责音乐制作的是菊田裕树，他也是游戏界有名的音乐制作人，曾负责《圣剑传说》系列全盛时期的音乐。



DREAM C CLUB Portable
梦幻俱乐部 携带版

PSP

●2010年10月28日 ●D3P ●AVG ●1人

移植自XBOX360的恋爱AVG《梦幻俱乐部 携带版》很快就要发售了。PSP版将内置游戏截图功能，利用这个功能拍下的照片只会记录下女孩子们的形象，不会有任何碍眼的游戏界面的内容出现。照片将直接存放到记忆棒内，记忆棒容量够大的话放多少都可以。另外首批购入游戏的话还将赠送特殊的服装“梦幻围裙”……好像很H的感觉。



お姉チャンバラSPECIAL（仮）
御姐玫瑰SPECIAL（暂名）

PSP

●2011年初发售预定 ●D3P ●ACT ●1人

只穿内衣的美女御姐持刀猛砍丧尸群的游戏《御姐玫瑰》最新作明年登陆PSP。PSP版最大的特点在于可以利用无线联机机能进行两人协力游戏。终于可以让御姐“彩”和萝莉“咲”一起杀敌了。其实本作被官方定义为“集大成之作”，除了这两个主角之外，还有以前游戏中登场的3名角色可供选择。以前的一些关卡也会重制加到本作里面。

戦場のヴァルキュリア3

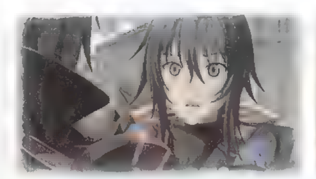
战场女武神3

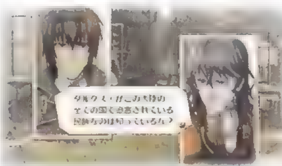
PSP

●2011年1月27日 ●SEGA ●SRPG ●1人

以风格独特的画面、融合动作和战略要素的系统受到好评的游戏《战场女武神》系列将继续走掌机路线，最新的3代依然在PSP上发售，明年初就能和大家见面。新作特点在于每个角色的特殊能力，比如主角的“直接指挥”能力，发动后能够带上周围的友军一起行动，一起攻击敌人。只是这一次似乎变成了单人游戏，前作的多人要素没有了。









ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

梦幻之星携带版2 无限

●2011年2月24日 ●SEGA ●ARPG ●1~4人

作为《梦幻之星携带版2》资料片形式出现的《无限》加入了大量的新内容：新的故事“EPISODE2”；新的种族“デューマン”；新的系统“转生”、“自制任务”；新的道具和怪物——道具总数超过3000个，PSO中的不少经典怪物都回归了；新的联机方式“寻找朋友”；以及众多的与其他厂商合作的内容。比如新加入的肯德基上校角色形象等等。





PSP版的2代号称可以玩一辈子，那么这个资料片岂不是可以玩到下辈子了……

掌机迷目录

CONTENTS 10

2010 / October

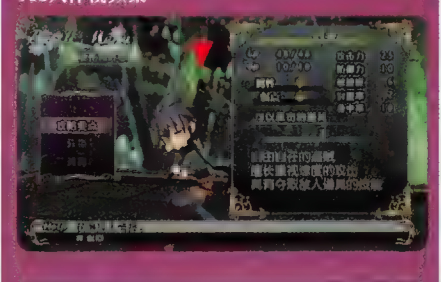
专题 SPECIAL

攻略研究

固定栏目

本期光盘说明

TGS大作视频集

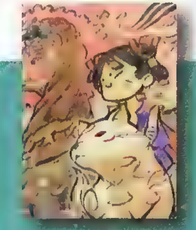


其他内容

· PSP自制程序ISO TOOL，SensMe播放器等

· 近期汉化游戏





出版发行：中国中体音像出版中心

文字编辑：掌机迷们

版式设计：M i i

联系地址：北京市100096-025信箱

邮政编码：100096

Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net

信件投稿地址：北京市100096-025信箱，邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

《生化危机：启示录》的MT Framework引擎讲解

今年6月份的美国E3游戏展上，Capcom宣布了《生化危机：启示录》这款3DS的生化游戏。本作用Capcom公司的MT Framework引擎开发，本期咱们就来看看这个引擎的强大之处。

MT Framework最初是Capcom为家用机游戏开发的引擎，而3DS版的名称为“MT Framework Mobile（简称MTFM）”。MTFM基于MT Framework 2.0，是专门为3DS定制的图像引擎。（MT Framework 2.0在家用机游戏《失落星球2》上使用。）

《生化危机：启示录》是第一款使用MTFM引擎开发的游戏。制作人竹内润说：“启示录完全是一个新项目，当我们听到3DS后正式确立。它不是一个转移到3DS的独立项目。”

对于我们在E3上看到“启示录”的第一个宣传片，竹内说：“E3上公布的影像是即时渲染的画面，真正在3DS开发硬件上实现的。好像有些人最初并不相信这一点，但是我们希望你知道3DS有这种级别的画面表现能力。”遗憾的是，任天堂禁止游戏开发者公布3DS的图形性能，Capcom只能讨论一下这款游戏使用的技术。

“启示录”这款游戏的画面渲染，如果不细看，会让人感觉和《生化危机5》的画面非常相似。游戏使用了HDR渲染(HDR Rendering)，自身渲染(Self Shadows)和法线贴图(Normal Maps)。还有颜色校正(color correction)、景深(depth of field)、灰度校正(gamma correction)等效果。使用3D处理时，这个游戏将保持在每秒30帧的画面输出。

运动模糊(Motion blur)功能目前正在测试阶段。开发人员打算，假如运动模糊与3D效果一致，可能最终将关闭这个功能。为了给大家一个直观的感觉，Capcom提供了一些技术对比效果图。



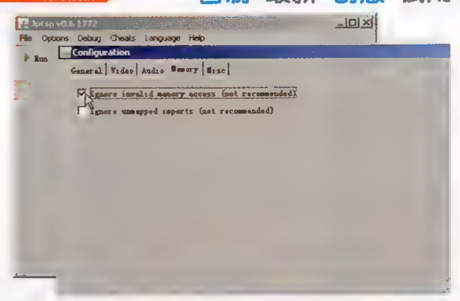
对于3DS的3D画面功能，制作人表示《生化危机：启示录》整个游戏都会支持3D效果。当然你也可以关闭3D效果。3D效果的开关对画面没有影响，只是反锯齿(antialiasing)方面有些改变。打开3D效果，反锯齿功能将关闭，关闭3D功能则是2倍反锯齿(2x antialiasing)。

另外3DS版《超级街头霸王IV 3D版》也将使用MTFM引擎，Capcom放出了几张新图作为展示（见本期新闻报道栏目）。对于其他平台，比如PSP，Capcom表示PSP也可以使用MTF，但不是本代PSP。对于PSP使用MTF的兼容性，开发人员表示：“目前还没有这个计划。但是，假如PSP存在下代主机，硬件性能肯定会提高，到时候我们才能测试兼容性。

（编译/搬运工）

■PC上的PSP模拟器

JPCSP-1772



JPCSP最近进展还挺快，更新速度也比较频繁。这个模拟器是啥呢？在PC上模拟PSP的！你先别不以为然，觉得模拟PSP不可能。JPCSP的模拟度虽然不完美，但确确实实能真正模拟PSP。JPCSP的最新版本为0.6，编号是1772。这个版本更新了什么功能不必细说，很多专业的词汇咱也没必要追究。到底能模拟什么游戏呢？我在JPCSP的官方论坛里看过，早在上个版本JPCSP就可以模拟大概上百个PSP游戏，当然能模拟并不是说都能正常玩，很多只能进入画面，看看logo或者游戏标题界面。实际能玩的大概十几二十个的样子，大多数是老一些游戏。像《死神》这种比较复杂的3D游戏也能玩，不过模拟速度慢了点。



运行JPCSP模拟器必须首先安装JAVA后台，也就是JRE (Java Runtime Environement)，上网找一个按照好，然后运行文件夹中的start-windows-x86批处理文件就可以了。

■NDS模拟器最新版

DeSmuME r3772



最近掌机没啥好玩的程序，破解方面最大的话题是PS3。咱们是掌机杂志，就不介绍PS3的东西了。之前某期介绍过NDS模拟器，这期再来提一下这个可以玩《口袋妖怪 黑白》的新版本。以后没什么事就不提NDS模拟器了。

如果你对《口袋妖怪 黑白》感兴趣，正好手上没有NDS真机可以玩，不妨用PC试试这个模拟器。除了口袋，还能玩别的游戏，支持手柄，各种功能设置也很完善，模拟效果刚刚的。

■自制游戏Doodle Jump

Doodle_Jump_PSP1



Doodle Jump是iphone上一个小游戏，超人气的小游戏。玩法是竖着拿iphone，用iphone的体感功能左右晃动，控制不停向上跳的小人落地位置。如果踩不到平台，掉下去就GAME OVER了。

规则简单的小游戏才有可能流行起来，被大众接受。Doodle Jump火了之后，App Store上出现了大量挂着Doodle字眼的游戏，像Doodle God，Doodle Run，Doodle Roll，Tru3D Doodle什么的，都是想借助这个单词多卖一些。

如今PSP上也有Doodle Jump了，不过是同人作品。效果跟iphone版差不多，本来画面就简单，不过PSP没有体感操作，必然不如iphone好玩。遗憾的是，这个自制出来的时候，本期光盘已经送到工厂了。为弥补此缺陷，可以来杂志博客下载（www.4pgm.com）。

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

阿拉伯迷情

●NDS ●9月10日 ●翼之梦汉化组



——发布文——

【非一】

这是段一波三折的血泪史啊……偶滴初翻就这么华丽丽的献给了这个游戏~~

【小汐】

个人参加的第二个汉化坑，也是意义深远的一个坑，因为我包下了curtis大人，啊哈哈哈哈。curtis大人的魅力不用我多说，各位请尽情享受吧。我唯一担心的，就是我叙述的文字无法表现出curtis大人魅力，还请各位多多包涵。

开始总觉得curtis是抖S，故事进行下去才发现他其实很天然很呆很害羞，萌翻~大家一定要走走curtis大人的线啊。

【南宫天予】

话说其实我本来也很想要curtis和水槽君的，但他们的文本量都挺大= =

而且说真的我的水平不太好，单人路线有比较多的心理描写（五月你这个攻）。所以还是选择了meissen和mechael这一对活宝。本来玩游戏的时候对他们一点兴趣都没有，翻完之后发现非常有爱。虽然那个“爱”并非针对AL的女主……具体不剧透了哦，希望大家还是能走一下这对活宝的路线，很快乐哦！而且，可以察觉到一些这个游戏的“真实”。

【Hrwcaine】

这是第二次参与汉化坑，巧的是同样QR。（才不是巧，是你选的啊！）唔嗯……要说的话，心之国的爱丽丝是剧本神作，那AL就是乙女向神作！虽然作为故事的架构和完整度而言，迄今还没有超过心之国爱丽丝（限定此作！）的乙女向。不过论起少女萌心的话~~~“卡迪斯Sama！~~”（喂你立场站错了！）呃呃，需要说的是，卡迪斯给人包了……我上来时经手的就是医生、赌徒和白痴主仆档了……这个游戏我是全员爱啊！（除了卜S老师！我恨鬼畜眼镜我讨厌卜S啊啊啊！）值得一提的是，终于搞懂麦森少爷是磕个什么劲了……那也没有用！我一点都不同情他！绝对不！医生是理想对象，我认为他最接近公主希望的普通是好男人哦~~~（虽然可以的话，……“卡迪斯Sama~！”）

（“见异思迁的人给我滚！”）

【garasu】

哦哦~~我在乙女游戏界的初恋作+QR社的掉坑作终于要结坑了吗！？说起来沙漠国真是满载了我掉坑的回忆……掉进乙女游戏的坑，掉进QR坑，甚至连掉进翼梦这个深坑都是从它开始的。实在是没想过居然有机会由我来为沙漠国填坑啊……

沙漠国里说到本命其实还是某蹭得累的白毛（？）……不过印象最深刻的肯定还是先生的结局，当时那种囧+爆笑+鬼畜的感觉直到现在还记得。如果中文版能让对沙漠国有爱的亲带来同样的感受的好了。虽然我自认鬼畜程度与先生实在不是同一个次元XD

P.S. 话说这次重玩沙漠国发现爱丽丝里的黄毛小兔子原来曾经是父王感觉很微妙XD

（其他发言略）

魔法少女奈叶As 携带版：王牌之战

●PSP ●9月10日 ●奈叶·不死鸟汉化组制作



——发布文——

呵……回想起来，真是一段难忘的经历……从7月最后一天C殿发布破解技术信息，8月份雨殿开始着手连载汉化剧情，到现在简体中文版出世，已经40天了。在这40天里，这个项目真的经历了很多，也遇到了无数的困难和艰辛，无论是技术上的，还是人力上

的。也曾有那么一段时间，本人甚至想到过放弃……但是，最终这些困难和险阻都被踏了过去。现在回首那一切，实在是很难得的经历。如今面对这个最终完成的版本，我想我完全可以自豪地向所有为这个项目付出过的成员们说："我们成功了！我们的努力和心血终究没有化为泡影！"

这种执着，也就是我要在汉化组名称后面加上"不死鸟"三字的原因。

地狱犬格斗

●PSP ●9月9日 ●AND汉化组

发布文

其实也没什么要说的，汉化组的各位大大们都在忙……因为iso的图片还没全导出来，所以我这个小美工比较清闲~然后就随手拿了个游戏进行练手吧~游戏本身基本没难度……所以就把导出来的图片全都丢给我的同事小旭旭了。在这里要感谢小旭旭的无私奉献~

游戏里能看到的图片的汉化全都是小旭旭完成的，泪目+感动ing~游戏中的文本没有汉化，因为游戏格斗游戏嘛……再加上……我毕竟是个美工……不是技术……能力有限啊……实在对不住大家……

这个游戏嘛，基本没什么玩头，打发时间倒还可以……最后，谢谢克酱的全力支持以及风信童鞋的全力改图~就这么多吧~



学生会的一己之见：DS的学生会

●NDS ●9月6日 ●萌狼全民翻译计划

发布文

本汉化版为全文本简体中文汉化版，图片没有汉化，只汉化了文本。

此游戏汉化由萌狼计划发起，翻译为众多热心网友，感谢他们的努力翻译。



伊苏对空之轨迹

●PSP ●9月4日 ●FFC汉化组



发布文

咳，我是莫名其妙地被抓壮丁来写BLOG的某人。一句话来说，本篇博文的主题就是……NTR大乱斗，不对，是伊苏VS空之轨迹的补丁发布了。

这次汉化是FFC新老成员们的第一次合作，而且在汉化过程中还陆续有新人加入。虽然VS这游戏剧情流程很短，但并不意味着汉化就很容易。因为，提取出来的文本是不显示说话人的名字的。虽然大部分语句可以推测出说话人是谁，但总还是有些分不清楚的时候。这也就导致了在做出补丁之后出现了各种雷人状况，文本也是一改再改。即使是现在放出的这版补丁，其中可能也还是有不尽如人意的地方，但我们已经尽了最大的努力。

当然，放出补丁并不代表我们就停步于此。如果大家对我们或者补丁有任何的意见或者建议，欢迎在BLOG留言或者骚扰豆子。总之开胃菜已经送到了，正餐何日到来？？笑~

BY 千草未萌

（其他发言略）

超恐怖话题：青之章

●NDS ●9月1日 ●CG汉化组

发布文

此游戏将是我为CG汉化组破解的最后一个NDS游戏。

随着这个游戏的发布，可能我人生中最后一个暑假就结束了。我想我不会继续走研究生的路，保研之类的多半没有我的事情，虽然说这个游戏并不完美，但是我也仅有以此来纪念我最后一个暑假了。

目前这个游戏还有不少地方是没有完全到位的，但是理解起来我觉得没什么难度。不过有部分是和日本自身文化结合的比较紧密，而且对于这些鬼鬼怪怪的东西，本身有的东西说起来也是比较隐蔽的（甚至说不清，能说清就不是鬼怪灵异这些东西了吧？），部分故事可能理解起来要稍微琢磨下。总之吧，一句话，这游戏有的地方还是有问题的，但是大的BUG类

似死机之类的估计不会有。

游戏发布虽然略带匆忙，但是对于所有参与的人员我表示由衷的感谢。和他们合作我感到非常愉快，虽然这段时间我给他们的压力也比较大，但是他们还是出色的完成了任务，对此我很感激他们。

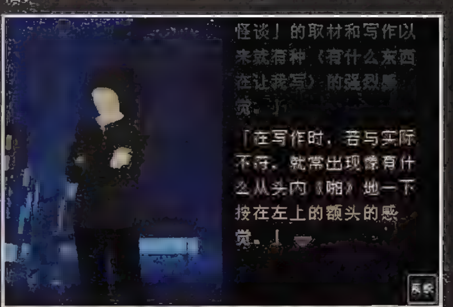
接下去是我大学最后一年了，我的专业偏课是出奇的多。而此时，对于汉化相关的事情，我也已经是越来越不能专心的对待了。现在就是研究一个很普通的包，我也没办法用10%的精力去想，或许我对汉化已经没有太多的激情了。

其实弄汉化和玩游戏花费了我太多的时间，反而让我陪家里人的时间更少。每当我意识到我应该去陪陪家里人的时候，总是发现我已经到了要离家的时候。人生经常伴随着类似的感觉吧，学汉化确实是有点对不起我的亲人，但是我感觉我并没有后悔。关键在于汉化的过程中我认识了更多的朋友，我想我的亲人们也会高兴我与这些朋友的相识，毕竟我这种经常躲着看东西的人，小部分时候（编者注：原文如此，大概是“大多数时间”？）是很少与外面接触的。

在这也顺便给要学汉化或者已经参加汉化的同学们几句话，其实身体是革命的本钱，不要因为汉化而熬太长时间。像我，就因为熬夜导致我鼻炎经常性发作。而还在学习破解的同学，我多说一句，打好基础再和人讨论。其实你遇到的一些基本的问题（比如工具的使用）你大体都可以自己发现并解决相关的问题，或者有一些教程里面就已经说到了类似问题的解决办法。没有基础，有时候是很难和人继续讨论下去的。当然我也经常性犯一些弱智的错误，我也没什么资格去多说别人的。

对于这次参与人员，要特别感谢下zxazlr（古河渚），一人翻译了将近一半的文本，好在炎后面拉了几个人来，这个游戏才可以赶在这时候发布。几个润色和美工也辛苦了，要大家在开学这个紧张的时段帮我弄这些，我感到很抱歉。

最后借由这个发布帖，我要对我老爸老妈说一声“对不起，你们辛苦了”。对于他们，我现在花的时间实在是太少了。作为他们的儿子，我很不合格。



幽灵欺诈

●NDS●8月29日●逆转ACE&TGB汉化工作室

发布文

7年汉化之路，我们一直追寻着一个目标，并且我们所有的作品，都留给玩家来评判ACE的目标，“力求完美”。欢迎广大玩家来验证我们的目标!

今天，可以说是暑期最后的日子，ACE决定例行放出汉化游戏的测试版，一方面为了完善汉化，另一方面，也当作送给玩家们的一份暑期礼物，希望这份礼物能够让大家满意。

早在《逆转检事》汉化的过程中，我个人就对《Ghost Trick幽灵诡计》一直关注着。由于是逆转生父巧周的新作品，本人对本作充满了期待。游戏发售后，我的感觉就是“不愧是巧舟啊!”，幽灵诡计，真的能带给我们一个别样逆转的新世界。本做优秀的素质和巧妙的构思，以及浓重的“巧舟风格”，都让我感叹。如此优秀的作品，不带给玩家的话，实在是太可惜了。



游戏发售之时，正值世界杯赛季，组内的大部分人都暂时沉迷于世界杯中。而此时游戏的破解方面也一波三折，MAX君工作太忙，实在抽不出时间，于是我就找到了老朋友，TGB汉化工作室的老朋友yeyezai来帮忙进行本作的破解工作。在破解方面，本作还是有很多难点的，好在yeyezai都帮忙一一解决，在这里表扬一下yeyezai君的辛劳~

这次因为世界杯和等待完全破解的原因，实际汉化开始是在游戏发售后的1个月了，而且由于逆转检事时期发生的种种，这次大家决定等待做出一定成绩之后再行公布。在这里我想说一下，这次的翻译工作，基本都是ACE的“老人”来充当的，大家都已经是有工作的成年人了。有些在海外，有些甚至都要当爸爸了，平时的时间有限，所以翻译工作是稳缓地进行的。

ACE的汉化，是以质量为先，虽然我们的时间不多，但是我们一定会带给大家一个完美的GT汉化。

关于后续进度，我们会酌情公开，但是请多多谅解有关进度询问的事。其实，没有消息，有的时候就是最好的消息，请大家相信这一点吧~

魔法少女奈叶As 携带版：王牌之战

●PSP ●8月29日 ●奈叶&Leoheart plus STC



——发布文——

繁体中文汉化版1.10，除魔导师卡片中的昵称选项和Home键退出游戏时的提示外，全图片+全文本（包括系统提示、存盘界面、存盘信息）完全中文化。同时为开场的独白添加字幕（可通过按下R键来切换字幕开关）。

廉价2000系列 vol.1 麻将

●PSP ●8月27日 ●AND汉化组



——发布文——

本汉化版为部分图片汉化先行版！只针对部分菜单进行了汉化！并且美化了玩家的头像~

恩，换的是我最喜欢的库洛姆~~哈哈~~

本次制作了菜单的汉化，文本方面因为技术问题暂时没有导出……字库已经导出……等技术了……因为做的比较急，所以……有做的不好的地方希望大家见谅。

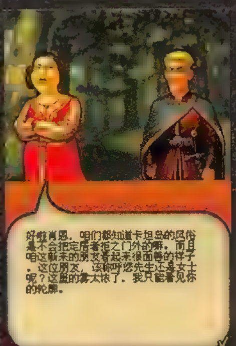
我们会尽快放出完美版！！！不多说了，上图让大家看看~

卡坦岛

●NDS ●8月27日 ●ACG汉化组

——发布文——

这次是ACG汉化组暑假三个月十三连发的最后一个汉化作品。

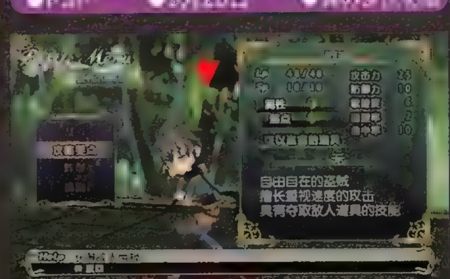


原本想以一个万众瞩目的大作结束这一个漫长的夏祭，但由于种种原因，那些喧嚣的大作就留到另一个喧嚣的月份去吧。虽然稍许有些遗憾，但这个游戏其实也传达了ACG汉化组的一种态度。卡坦岛是一个英文版的游戏，这是ACG很少涉足的领域，以后我们也会努力地朝这个方向去迈进，这也是ACG汉化组迈向更广世界的第一步。另外也许有人觉得汉化这个游戏不值，但这真的是一个好游戏，我们不想放着一个好游戏就这样被大家遗忘，于是借这次汉化的机会将这款游戏推荐给大家，之后ACG汉化组还会在保证一线作品的前提下淘出一些被人们渐渐淡忘的好游戏，敬请期待吧。

感谢本次汉化的破解翻译润色美工，这次的翻译找了专门汉化IPHONE游戏的WTF汉化组的英翻冰羽じ随风，还有为13个汉化游戏做了13张汉化发布图的周五必定外出的骏狼不凡先生，特此提出表扬。也感谢这三个月来所有组员的努力和大家一如既往的支持，下个月开始ACG汉化组会以新的面貌和新的目标继续前进，下一个疯狂的祭り再见吧。

REAL RODE

●PSP ●8月26日 ●黑の梦汉化组



——发布文——

【天天】

呵呵，这次汉化印象最深的就是那只猫了。当它说我是只伟大的猫时，感觉真的好可爱啊。

【LHC】

两次！存档两次到了最后阶段都杯具，结果不得不重新开始。此物的RPG系统差点让我失去通关的热情……第一个走的便是男友线，却翻译了不止一个男友被甩的文本。于是听小近的FT让我觉得如此亲切……

（其他发言略）



石原恒和：口袋妖怪株式会社的董事长
增田顺一：Game Freak株式会社监制
杉森建：Game Freak株式会2D艺术监制
岩田聪：任天堂老大

访谈 社长询问

《口袋妖怪 黑／白》开发的详细记录

1，在DS上作出第二个完全的新作品

岩田■：今天来口袋妖怪株式会社（注1），打扰了啊。我想在发售前了解一些关于《口袋妖怪 黑/白》的消息，所以特意将制作人石原先生、以及作为开发核心的Game Freak（注2）公司的增田先生和杉森先生聚在一起。那么，请多多关照。

一同■：请多多关照。

（注1）口袋妖怪株式会社：以Game •Card Game为首，实施整体口袋妖怪的品牌性经营，全日本共有6所口袋妖怪中心。2000年成立。

（注2）Game Freak株式会社：《口袋妖怪》系列等的游戏软件开发公司。1989年成立。

岩田■：首先，我想问问，是怎么开始有了要在DS上开发第二个《口袋妖怪》的想法的呢？这个问题，还是问监制的增田先生比较好吧。

增田■：其实从一开始我自己就有种“想要在DS做第二个作品”的想法。这是因为DS在世界范围内广受欢迎的结果吧。

岩田■：确实，好不容易现在有了1亿台以上的销量呢。

增田■：是的。因此我很希望每个人都买一个新作来玩，基本上是抱着这样的野心开发了新作品。



岩田■：这次虽说同样是DS平台，在开发上次的《钻石/珍珠》（注3）时，和这次创作《口袋妖怪 黑/白》相比，基本的思路是不是有很大的不同呢？

增田■：是的。首先，由于同样是DS，所以如果向玩家展示的和之前一样，那么就有可能会变得完全和前作一样，这点是我们十分在意的。包括所有的开发人员和我都一样，如果用很平常的心态去开发这次的作品，那么就会出现让玩家感觉似曾相识的《口袋妖怪》。

（注3）《钻石/珍珠》：指的是《口袋妖怪 钻石/珍珠》，NDS的口袋游戏，于2006年9月28日发售。

岩田■：是不是会让人觉得开发方没有诚意？

增田■：就是这样。所以，我们就从改变这样的意识开始，开发这次的作品。

岩田■：照你刚才所说，大家心中“DS的《口袋妖怪》就应该是这样”等等类似的观念，就会以“怎样才能改变这些”这一点出发了吧。

增田■：是的。由于我们一直在制作整个系列，所以思路基本上已经固定了。比如，“一定要到口袋妖怪中心才能交换口袋妖怪”等等，这些我们自己都已经固定的常识，曾一度想过要进行“破坏”。

岩田■：也就是说，这次重新思考和定位《口袋妖怪》长期以来累积的游戏方法和规则了。

增田■：对。并且我们思考着让这个作品能够从小

孩到大人都可以玩得开心，因为尽管我们是一直开发《口袋妖怪》，但有不少玩家从初中升到了高中、大学等等。于是他们的《口袋妖怪》也就跟着那段时间一起“毕业”了，在这点上我们觉得很可惜。所以我开始认真考虑，“如果是自己的话，究竟要怎样才能一直把游戏玩下去呢？”比如，“有了一些最先进的要素，是不是会玩一下呢？”、“不再是平假名了，而是有了一些汉字会怎样呢？”等等，从各个角度出发，重新思考了很久。

岩田■：这次好像可以选择“非平假名的汉字模式”。

增田■：因为确实有人认为阅读汉字会比较方便。



岩田■：像这样从各个角度出发，在《钻石/珍珠》完成后，Game Freak的员工都在制作《白金》（注4）的时候，增田先生一直在思考“怎样才能制作出不会‘毕业’的游戏”，是吧？

增田■：是的，这两年一直在思考这个问题。但在制作《钻石/珍珠》的时候，尽管没有像现在想得那么深，可当时是DS这个新平台，所以还是想做出不一样的感觉。

（注4）《白金》：指的是《口袋妖怪 白金》。《钻石/珍珠》的新版本，2008年9月13日发售。

岩田■：就算同样DS平台，也要做出差别吧。

增田■：是的。和GBA相比，NDS的无线功能得到了进化，又加入了Wi-Fi通信，还有触摸操作等等。但如果和前作保持同样的心情来制作游戏，就会变得和前作一样了。所以这次，在这点上的意识改革十分重要。

岩田■：原来如此。石原先生是制作人，当初是增田先生把“这次想这样做”的想法告诉你的吧？

石原■：嗯，是的。

岩田■：一般来说，业界里的制作人之中，会比较多的习惯于“不轻易改变畅销作品的模式”。当这次听说“想要重新定位《口袋妖怪》”的时候，作为制作人，你有没有因为要改变很多而高兴，或者因为要改变很多而感到不安呢？

石原■：我更多的是高兴的心情。毕竟《口袋妖怪》从GB的《赤/绿》（注5）开始，然后有了GBC的《金/银》（注6）……

（注5）《赤/绿》：系列第一作的《口袋妖怪 赤/绿》。GB用游戏软件，1996年2月27日发售。

（注6）《金/银》：《口袋妖怪 金 银》。《口袋妖怪》系列第二作。为了对应GBC，所以出现颜色不一样的口袋妖怪。1999年11月21日发售。

岩田■：到了GBA的时候，就是《红宝石 绿宝石》（注7）。而进入DS时代，就是《钻石/珍珠》了。

石原■：事实上每次有完全新作的时候，都会不得不搬到新的游戏平台上。尽管这已经成为《口袋妖怪》系列的一种宿命，但这次由于DS的寿命周期很长，而且在世界范围内很受欢迎，所以对于再一次开发DS的完全新作来讲，也是相对的活用了这一部分资产。

（注7）《红宝石/绿宝石》：《口袋妖怪 红宝石/绿宝石》。系列第三作。GBA用游戏软件，2002年11月21日发售。

岩田■：也就是将“如何做”《钻石/珍珠》时所培养的“资产”，活用到了这次的《口袋妖怪 黑/白》里吧？

石原■：就是这样。虽然一开始说是“要制作完全新作”，但我们在新作的定位上相当担心。可是在听到增田先生最初的说明时，我少了很多担心，仅仅是想“要变成这样哦？”“这样真的能行么？”等等。

岩田■：身经百战的石原也会出现“这样真的能行么”的想法，看来变化相当大啊？

石原■：的确是这样。

岩田■：对了，杉森先生。当你听到增田先生说“这次像这样做”的时候，第一印象是什么呢？



杉森■：其实增田每次都会有一个“这次要这样做”的“信念宣誓”。

岩田■：“信念宣誓”吗？（笑）

杉森■：是啊，而且内容一般都还出奇的多。

岩田■：那这次肯定是“又来了”的感觉吧。（笑）

杉森■：就是就是。（笑）

增田■：但是这次，由于《口袋妖怪》是全新的，所以我觉得当时杉森应该是“呃！？”的感觉。

杉森■：确实这次的《口袋妖怪》是全新的。一开

始的时候，我还会说“呃，饶了我吧”“要不减少一点点？”等等。但是，就算我再怎么说，“信念宣誓”的内容几乎都不会有什么变动，他就是这样一个人。（笑）

岩田■：相当顽固呢。（笑）
增田■：相当顽固。（笑）就算是被说“要不减少一点点？”（悄悄地看着杉森先生），我也会说“那里，就那样想想办法吧”。
杉森■：（笑）
石原■：……好像樱井政博先生（注8）也是绝对不会改变信念的吧。

（注8）樱井政博先生：《星之卡比》《任天堂明星大乱X》的监制。目前正在开发任天堂3DS用游戏软件《新•光明神话》。

岩田■：嗯，这样说我就更容易理解了。（笑）
一同■：（笑）
石原■：他会给大家说“我要做这个”，然后大家会说“呃，要做那样的东西？”。所以当大家都以为已经开始改变了什么的时候，到最后还是没有变。

岩田■：就是那样一路跑到最后做出来的效果吧。
石原■：是的。所以大家跟着他做游戏是很辛苦的。（笑）
增田■：事实上是相当的辛苦，这次的所有开发人员。

2、焕然一新的《口袋妖怪》世界



岩田■：杉森先生在听到增田先生的“信念宣誓”时，还有没有其他的想法?
杉森■：当然有抵触情绪，但是也有“嗯，应该不会错”这样的信赖。

岩田■：这也是因为二位已经结交很久了吧?
杉森■：是的。所以要把一些做得过多的部分精简下来，也是我的工作。基本上就是要把超出《口袋妖怪》的部分给精简下来。

岩田■：也就是说，在“破坏”《口袋妖怪》的游戏方法和规则的同时，为了不失去“相似感”而进行调整的工作吧?
杉森■：对。但是在“信念宣誓”中超出的部分，也许就正好是我的“刹车”能够控制住。比如，由于我踩“刹车”的力量一直都是一样的，最初的速度就会越来越快，到最终就会变得不寻常。同时如果障碍越来越高，那么我认为这时我们也能跳到足够高来跨过去。

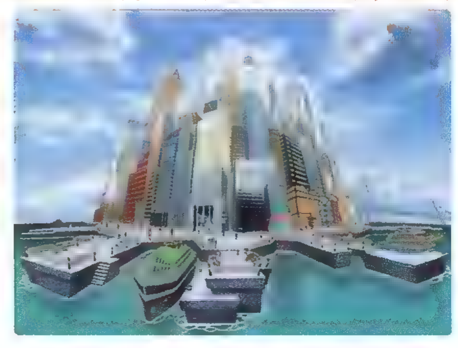
岩田■：这真是个有趣的比喻。
石原■：这次的“信念宣誓”一共准备了计划清单200多张，对各式各样的要素都进行了说明。比如“渡过桥的时候会是什么样子”“参加别人的游戏的时候会呈现出什么样的状态”等等，都进行了详细的说明。

岩田■：《钻石/珍珠》的时候也写了这些东西吗?
增田■：没有，这是这一次。

岩田■：是因为这次有了很多新的挑战，所以需要进行说明解释的部分增多了吧?
增田■：是的。
石原：所以，这次才称得上是完全新作……

岩田■：完全新作给人的感觉好大啊。
石原：制作方法本身也是完全新作呢。

岩田■：那个，比如每次制作新作的时候，就会出



现新的场景，这次好像变得很不得了。
增田：对，这次是以纽约为主题。

岩田■：终于冲出日本了啊……
增田：是啊，好不容易漂洋渡海了。（笑）

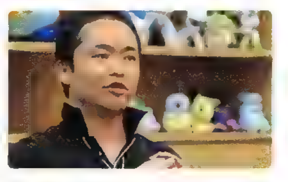
岩田■：为什么会想到要以纽约为主题呢?
增田：主要还是因为想给出一个很大的变化。并且，以前曾经改编了自己的曲子，举办了《口袋妖怪》的音乐会（注9）。
（注9）《口袋妖怪》的音乐会：为纪念《口袋妖怪》十周年，2006年在全国4个地方举办了“口袋妖怪 生日快乐 音乐会”。曲目的编排由作曲家，三枝成彰担任。

岩田■：增田先生不仅仅是监制，还是作曲人呢。
增田■：是的。当时以《口袋妖怪》的各个舞台，关东、关西、九州、北海道的顺序举办了音乐会。当我考虑“要是还能在举办一次音乐会，地点定在哪里好呢”的时候，我想到了纽约。在曼哈顿，有许多可以享受音乐和歌剧的著名剧院。但是，由于需要用飞机运载所有的演奏家和乐器，这就会出现很多问题，所以那时没能实现。

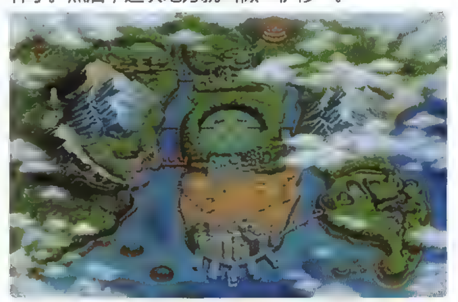
岩田■：那么这次的舞台设定在纽约，也是由于音乐会的场地一事联想到的吧?
增田■：就是这样。（笑）当时继北海道之后，不知不觉纽约的构思就在自己的脑海里形成了。

岩田■：在首先决定以纽约为舞台之后，接下来还决定了什么事情?
增田■：决定了舞台后，就基本上已经决定了需要建设怎样的场所等等事项。于是就去了纽约的MoMA（注10）……
（注10）MoMA：纽约的近代艺术殿堂，名为纽约近代美术馆，简称“MoMA（The Museum of Modern Art）”。

岩田■：是纽约近代美术馆吧?
增田■：是的。当时坐在美术馆中庭的椅子上构思，于是脑海里浮现出六角形的图像。所谓的六角形，有点接近蜂窝的感觉。把曼哈顿放在纽约的中心，包含周围的街道和自然景观等，把这些都各自链接起来成为六角形，这不是很有意思吗？并且，反省了过去的系列，比如“小孩没法通关”等情况也出现过，所以希望把这次的游戏做得比较线性一点。



岩田■：尽管完成整个故事主线仅仅是《口袋妖怪》的一部分，但是也希望更多的人能够通关，是基于这样的考虑吧?
增田■：是的。这也是因为当《口袋妖怪》故事结束的时候，才是游戏真正的开始。因此，想象出六角形的地图，并列出类似于曼哈顿那里的高楼，在这里也出现一些栈桥，慢慢地构思出了整个街道的样子。然后，这块地方就叫做“伊修”。



岩田■：为什么要叫做“伊修”呢?
增田■：在这里，不管是口袋妖怪、人、还是人种，如果全部都聚集起来就是“多种”了吧。

岩田■：嗯，那么“伊修”就是“一个种类”吧。（编者按：“伊修”的日文发音即是日文的“一种”的意思。）
增田■：是的。尽管是“多种”的复杂地区，但远看的时候就只能看到一个种类，因此得名“伊修”。这种感觉和纽约给人的感觉相当接近。

岩田■：的确，纽约是一个混杂了各种各样的人和文化的不可思议的场所。
增田■：身旁有不知道是哪国人热闹的开Party，但是周围的人不都是一副可以包容的模样吗？各种各样的人，如果都聚集在一个街道里面该多有意思啊。并且，还有很大的桥梁，换句话说，这都已经超出了开个音乐会什么的，我认为纽约是一个完全符合制作想法的地方。

岩田■：原来如此。但是当增田先生在设定新舞台的时候，也必须还要让杉森先生以及大家最终承认“这就是《口袋妖怪》”，关于在实施这一点的时候，你是怎么做的呢?
杉森■：所有的口袋妖怪都制作为新作的时候，说清

楚一点都是在初代的《赤/绿》之后的事情。

岩田■：是这样啊。到现在为止，制作新作的时候，都会继承前作的口袋妖怪，然后再来补足新作的口袋妖怪，是这样的做法吧?
杉森■：并且，这些新的口袋妖怪，就一定要全部制作为一种类似生态系统的东西。

岩田■：不仅仅是考虑新的口袋妖怪，还需要制作出一个具备平衡的世界吧?
杉森■：然后，在制作新的生态系统的时候，就会从之前的口袋妖怪的类别中产出。"需要类似老鼠一样的口袋妖怪""但是老鼠好像每次都有登场吧"等等的事件就会不断增加。只是，在这种情况下，会为了避免被玩家说成是"这个好像和之前的很像""这根本就不是口袋妖怪"等等，而拼命努力进行构思。



岩田■：我听说，实际上设计口袋妖怪的人会到动物园去，观察现实的怪物来取得一些灵感。
杉森■：是的。如果没有什么基础性的东西，那么现实性就会锐减。于是就会以动物园、水族馆等场地为基础，在此基础上设计出让玩家吃惊的东西。

岩田■：对于某些妖怪的变形，也不只是一味的关在房间里画画，而是会去动物园、水族馆等，在观察的基础上进行绘画所诞生的口袋妖怪呢。
杉森■：对。若不这样，就不会形成一些看似相关的东西。"那些看似不存在的东西，到底是怎样得到的呢"，关于这一点就不必进行过多的说明了。

岩田■：新的口袋妖怪的设计人员大概有多少呢?
杉森■：这次有17人。原本口袋妖怪的设计就是图形设计全体人员一起参加的。

岩田■：每次都是这样?
杉森■：每次都是。就算一个人只能画一只出来，也是肯定会参加的，比如出主意来设计些什么。人数的确有很多，也有一些老手，当然这次也有新手。

岩田■：《赤/绿》的时候，没有17人这么多吧?
杉森■：嗯，那时候差不多10来个人画的。

岩田■：这样说来，我感觉要融入一个生态系统并和自然相互结合，这点上比当时困难了很多。是不是有很多受约束的地方呢?
杉森■：是的，受约束的地方有很多。但是，果然是新手方面会有很多有趣的点子。

岩田■：嗯，新人方面不会有迄今为止的价值观，所以会有一些不一样的感觉出来吧?
杉森■：是的。但包含老手的很多人在内，各式设计者的集体智慧才能创造出口袋妖怪的多样化。所以，很多开发人员会把自己在行的东西，自己喜欢的东西提交上来，然后我……呃，应该怎么说呢……

岩田■：你来发掘这些是不是适合进入口袋妖怪的世界?
杉森■：是的，是的。我对这些进行选择后，最终由我开始创作插图，然后就有种开始充填口袋妖怪框架的感觉。

岩田■：杉森先生只画一次插图吗?
杉森■：最终所有的官方插图全部都由我来绘画。并且，在点状图开始前的阶段，所需要的三面图也是由我负责。然后，在这一阶段中，一些零零散散的绘图都由我来进行统一。

岩田■：这个过程也许是妖怪们一点一点开始接近口袋妖怪的一个特征吧。
增田■：我也是这么认为。果然还是需要统一为一种图像化印象才行。

岩田■：杉森先生就是所谓的"过滤器"，将各式各样的想法进行"口袋妖怪化"。
杉森■：我也有这样的感觉呢。相反，由于我作为"过滤器"，所以也能对开发人员说"可以尽量不要考虑口袋妖怪的固定思维模式"等等。刚刚也说了"果然新人的想法很有意思"，也是因为《口袋妖怪》才培养起来的年轻人……



岩田■：的确因为喜欢《口袋妖怪》，憧憬着《口袋妖怪》而进入Game Freak公司的人，能够从一开始就知道迄今为止的口袋妖怪的设计。
杉森■：就是那样。所以我告诉他们"可以不要理会框架，随便画就是"。

岩田■：对了，在口袋妖怪制作过程中增田先生是怎样看待这些作品的，并且都提出了怎样的要求呢？

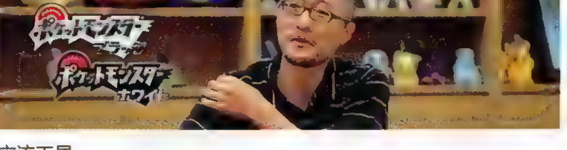
增田■：我用了一个会议室，把所有口袋妖怪的图鉴按顺序贴了出来。就这样全部并列起来观察，到开发的后半段开始注意颜色上的平衡等等……

岩田■：这样就能看到整体的平衡感了？

增田■：整体来看，会容易看出“这一片什么颜色偏多”“这个很可爱，这样的颜色合适吗？”等情况。但是，基本上对于口袋妖怪我不会插嘴的，这些都交给了杉森。

3、利用通信扩展的游戏

岩田■：妖怪在全部变成新形态的同时，我感觉这次被称为“联系”的交流系统得到了很大的强化。首先，为什么想要和电脑连接起来呢？



增田■：想要一种即使没有DS玩的时候，也能体验到《口袋妖怪 黑/白》的乐趣。这样一来，电脑就成为了最为合适的交流工具，我认为这可以作为《口袋妖怪》接下来的舞台。

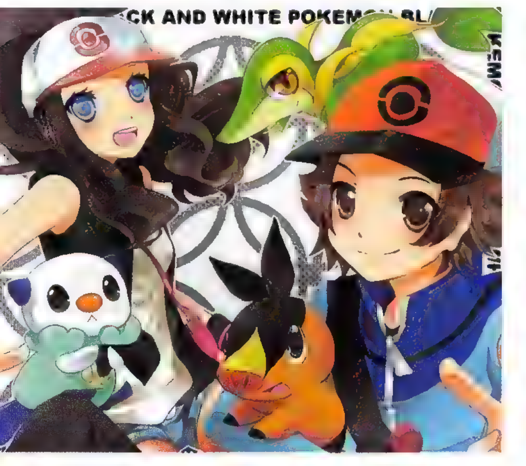
岩田■：石原先生在听到“要和电脑连接起来”的时候，是什么感觉呢？

石原■：本来，口袋妖怪株式会社的工作和电脑相关的也比较多。不管是宣传，还是“超喜爱口袋妖怪俱乐部”（注11）都是一样。我其实从很久之前就在考虑，将游戏和电脑连接的可能性。但是，我那时候认为“这不是一件很容易的事”。

（注11）“超喜爱口袋妖怪俱乐部”：口袋妖怪株式会社经营的网站。口袋妖怪的官方粉丝俱乐部，已经有超过200万人的会员。

岩田■：增田先生在实际操作的时候，是不是比想象中困难很多？

增田■：是，真的比想象中难多了。一开始还在想，不行把DS的游戏卡想办法直接插到电脑里。（笑）



岩田■：（笑）

增田■：但是，果然还是被说“那样是不行的”。（笑）然后就考虑使用Wi-Fi的链接方式，然后由此开始苦恼电脑世界的设定应该是怎样的。直到设定为“梦之世界”之前，花费了相当多的时间。一开始我认为在电脑世界中登场的若不是玩家自己就会变得很麻烦。因为口袋妖怪若是开口说话了，就会变得很麻烦。



岩田■：这也是因为口袋妖怪不能说话的设定呢。

增田■：由此，制作了类似Mii一样的分身，就让人有了住进另一个世界的幻觉。但是，出现了“等等”的叹号感觉。电脑中作为分身的自己和DS中的主人公不一样，当然也就和现实中自己不一样……这样一来，感觉就没有联系上。

岩田■：也就是说，主人公好像变成了3个人？

增田■：就是。好像设定出了让人晕头晕脑的东西。

岩田■：增田先生，这个问题是怎么解决的呢？

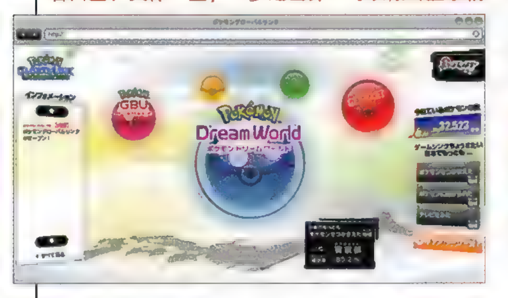
增田■：考虑到的是，设定了一个口袋妖怪能够认知主人公就是玩家的世界。如果，是设定为“梦之世界”，那么口袋妖怪就会把自己感觉为“我的主人在说这样的事”，这样就能把思想传递给其他的人们。

岩田■：也就是说，在电脑世界里登场的不是分身，而是只有口袋妖怪。

增田■：就是那样。这样反而更可爱。（笑）接下来，在考虑要“怎样设定‘梦之世界’”的时候，正好杉森先生的小组里设计了一个被称为梦娜的、可以看见梦的口袋妖怪，于是和这个结合起来，将各种各样人们的梦链接的世界在电脑里构建起来，最终总合形成“口袋妖怪梦之世界”（注12）。

（注12）“口袋妖怪梦之世界”：通过互联网由电脑登录，与《口袋妖怪 黑/白》联动的网页，是“口袋妖怪全球链接”内的一个分支。

岩田■：具体一些，“梦之世界”可以做哪些事情



呢？

增田■：首先，在DS可以登录Wi-Fi，以及有电脑的条件下，可以进入梦之世界游戏。不仅可以将在那里得到的“道具”和“木之实”等东西带回到DS的《口袋妖怪 黑/白》里，还能和更多的人交流。

岩田■：不仅是国内，好像还能和世界各地玩《口袋妖怪 黑/白》的人联系和交流呢。

增田■：是的。通过电脑的链接，不仅实现了全球化，我们更期待跨越世代框架的更多的、范围更广的模式涌现出来。在玩DS的时间以外，由于还能继续享受《口袋妖怪 黑/白》的乐趣，我个人感觉这《口袋妖怪》已经进入下一个阶段了。

岩田■：为了实现这样的游戏，经过了多久的尝试性错误呢？

增田■：差不多花费了两年左右。

岩田■：这次两年内的构思相仿相当的多呢。（笑）

增田■：是的。（笑）这一次，在地下通道里一个人思考的时间比较多。在上下班的电车上会一直思考这些事情，然后突然“啊”的想到什么的时候，就会当场用手机发邮件到自己的邮箱里，然后到了公司后立即核对这些构思。

岩田■：这次实现了和电脑的连接，在DS之间所使用的是红外线的链接方式？

增田■：原本并没有打算使用红外线的。但是，由于想着“随时都可以进行通信联机”，所以最初一直在做这个实验。如果用无线传输数据的话，电池本来所能坚持的时间就变得只能坚持到一半的时间了。

岩田■：若是一直全负荷的使用无线的话，很快就会没电了呢。

增田■：这样的话肯定会被玩家骂的吧。（笑）这时就需要稍稍改变一下使用的方法。本来，和任天堂公司商量用怎样的方式连接电脑的时候，曾被介绍使用“红外线怎么样”。

岩田■：是《生活节奏DS》（注13）的时候，制作的红外线通信DS卡吧？

增田■：是的。如果要和身边的人进行对战或者交换，首先连接上红外线，之后切换到无线通信的话，就能有效的防止电池的消耗。

（注13）《生活节奏DS》：全称为《步行就能知道生活节奏DS》。使用红外线通信，配套一个硬件“计步器”和数据进行交换，记录每分钟玩家步数的游戏软件。2008年11发售。由于《生活节奏DS》是由Creatures株式会社开发，所以《口袋妖怪》系列和红外线通信的因缘还是很深。

岩田■：咦，这么有意思。用红外线在游戏机之间进行通信，感觉好像又回到了GBC时代，首先用红外线面对面确认好对手，然后切换到无线模式通信，就算稍微远一点也能很好的确认到对手了。

增田■：要进行说明这个相当的麻烦，实际操作一次，就能理解“原来是这么一回事”了。然后，迄今为止要进行口袋妖怪交换时，首先进入口袋妖怪中心的融合房间，需要在确定了亲子，同时只能交换当时携带的口袋妖怪。但是，这次实现了在地图上的任何地方，只要想和朋友交换，利用红外线确认后就可以交换箱子里的任何一只口袋妖怪。

岩田■：这样的话超级方便了啊。（笑）这是第一次实现箱子里的东西无缝的进行交换的《口袋妖怪》作品呢。

增田■：是的，变得超级方便了。（笑）

岩田■：进入融合房间，交换当时携带的口袋妖怪，这是迄今为止的游戏方法，但这次这样一改反而觉得很好，这是为什么呢？

增田■：果然对《口袋妖怪》来说，方便的交换才是更为人性化的设定吧。

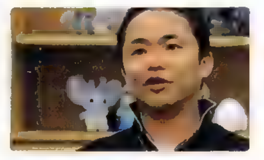
岩田■：这样就能更加方便的实现很多东西的交换了。

增田■：是的。就像一开始所说，由于我想要从自身出发，将“这才是《口袋妖怪》”的固有观念完全的推翻，所以试验了很多诸如“这样做好吗？”的验证。这次为了能够实现无线和红外线通信的、被称为“C装备”的插件，在以往的作品中都是游戏内主人公的某种道具，而这次将从游戏中分离出来，成为了游戏玩家所需要的道具。于是也就变成了随时随地都可以交换箱子里的口袋妖怪的设定。

岩田■：因为是实际游戏玩家的插件，就可以实现在喜欢的时候，把喜欢的东西进行交换了呢。我知道这个“C装备”还有其他的机能，其中有一个就是“实时通信”（注14）。

增田■：本来“实时通信”的想法也是来源于游戏中与博士们对话而诞生的机能。于是，我们想着要是能把这些在现实中得以实现，那么会很有意思。于是开始做了很多试验。由于要看见脸的话就需要摄像头，这一部分就只能限定在DSi和DSi LL了。比如说，现在房间里一共4个人利用无线通信，“在画面上出现对方的脸，这样聊天不是很有意思吗？”，但是这样的意见被驳回了。

（注14）“实时通信”：利用任天堂DSi和任天堂DSi LL的摄像头和麦克风，交换“朋友密码（FC CODE）”，实现视频通话的功能（DSL只能有声音）。在通信中可以绘写草稿或者改变声音的高低。利用无线通信可以实现最多4人通信，而Wi-Fi通信可以实现最多2人的通信。



岩田■：若是在同一个房间里联机，就已经能看见增田先生的脸了啊。

增田■：因此，我考虑如果能够绘写草稿，那么就会有了多一个可以游玩的部分。为了能绘写草稿，笔的颜色就需要用吸取来获得，那么颜色就可以通过摄像头来取得。

岩田：嗯嗯，原来如此。

增田■：在调色板里选择颜色的话过于简单，我希望“怎样才能获得那个颜色呢”等等这样来变为游戏的一种方式。例如，在摄像头的镜头处用手指按住，就会出现比较意外的颜色。这样在发现颜色的时候，也会有不一样的期待感。然后，在照片之间不会存在任何的界限。这样，把自己脸的一半和朋友脸的一半合成一张脸等等，我认为可以有多种的游戏方式。

岩田■：尽管变成了两个人使用，但是如果使用Wi-Fi通信，也就能和远处的人联系上了。事实上，“实时通信”的DEMO在很早之前拜访石原先生的时候，突然看到还真的吓了一跳，但是后来仔细想想，说白了那明明就是“单纯的炫耀”嘛。（笑）

石原■：就是啊。（笑）

岩田■：我当时也是“哦哦”这样的感觉。这样的东西，在我自己还是小孩的时候，几乎就是没有想过能这样来玩。

增田■：（笑）

岩田■：我和石原算是同样年纪的人，小孩的时候要是能有一个步话机，那么这人一下就能变成英雄。虽然还有大家可以一起玩耍的记忆，但是那样的东西已经大幅度的进化，现在世界上的孩子们已经进入了可以简单的获得电视电话的道具，这简直就是“梦之道具”啊。

4、没有改变的《口袋妖怪》



岩田■：一开始就问了很多不一样的地方。增田先生也说“同一个平台，好不容易制作了第二个完全新作，所以要做大的变动”等等而制作了本次的作品，但是《口袋妖怪》既然是《口袋妖怪》，那么就一定会有绝对不能改变的地方吧。杉森先生和增田先生，当你们接触到《口袋妖怪》的时候，我想问问你们有没有“这里是不能变的，要好好保留起来”的部分？先从杉森先生开始吧？

杉森■：嗯……我们曾一度给《钻石/珍珠》冠以了“集大成”的荣誉。

岩田■：事实上，我也认为是“集大成”。

杉森■：《黑/白》是它之后的作品，又是同样的硬件平台，如果不能让玩家有不一样的感觉，那么玩家会玩不下去吧。

岩田■：不管怎样，都是“钻石”这一个比较终极的名字下的续作啊。

杉森■：因此，全体人员都有这样的危机感。于是有了“《口袋妖怪》是什么？”的命题下“这里是不能打破的”等想法，这也就变成了这次没有改变的地方。

岩田■：原来如此。虽然改变了那么多，但是只有不能改变的地方，才是《口袋妖怪》应有的部分呢。

杉森■：是的。以博士的口吻开始的部分意外的重要，有了这个才有了《口袋妖怪》的感觉。

岩田■：“从这之中挑选一个口袋妖怪”的问题开始，才是《口袋妖怪》应有的部分吧。

杉森■：就是。然后，还有就是立足于地的感觉吧。到目前为止都是以日本为舞台，有着类似“少年的夏日物语”一般的小故事一样的感觉，这是《口袋妖怪》的基本……

岩田■：夏日里捉虫少年的物语啊。

杉森■：是的，捉虫少年的延续。因此，并不是有着超能力的了不起的少年，而是在保持捉虫的普通少年的延续下，一点点成长的故事，然后在日本的一部分地方开始的故事。这就是《口袋妖怪》的基础。这次的舞台纽约地区十分广阔，想着这样的设定，角色的设计方面就全部……怎么说呢……尽量保证不要冒冒失失的，不能太过于幻想型……果然还是需要立足于地，要和现实世界有着相关联系才是最重要的。



岩田■：原来如此。增田先生认为《口袋妖怪》里最重要的是什么呢？

增田■：就像刚刚杉森先生说的，故事开始的地方就是最为重要的地方。在本作中会有一个经过大桥的部分，在那之前，和迄今为止的世界几乎是没有差别的。

岩田■：这是有意图的做成那样的吗？

增田■：是的。是有意识地保持了不变。

岩田■：明明已经改变了那么多，在这里不进行改变，也是因为不这样做就一定会被认为这不是《口袋妖怪》吧？

增田■：还是要有，比如一块路标写着这里叫什么街道……之类。

岩田■：保持了这样的游戏方法呢。

增田■：是啊。然后，图鉴应该是怎样的，练身房应该怎样，口袋妖怪中心等等的信息都按顺序设立起来进行了说明，这也是有意识地希望玩家能够尽快的熟悉这个世界。

岩田■：是为了到渡过大桥之前，不会让玩家有不知道该怎么玩，而充满了迄今为止的《口袋妖怪》的游戏方式吧？

增田■：是的。但是在渡过了大桥之后，就会变为稍微开放，“剩下的就看玩家喜欢来玩”的游戏了。这里开始，要说到世界观等等比较重要的部分，一直都是“爱与和平”。我们并不想做一个游戏出来，出现“在乘坐电车的时候，没有老弱病残席就不给老年人让座”的状况。

岩田■：这点在《口袋妖怪》的世界里，一直都是这样的呢。

增田■：是的。这一点非常重要。

岩田■：石原先生，你认为《口袋妖怪》必须是《口袋妖怪》，其中最重要的是什么？

石原■：嗯，不管是第一次玩的人，还是第二次玩的人，或者是第十次玩的人，大家都可以很自然的从同一个起点开始，然后没有一点迟疑的进入《口袋妖怪》的世界里，不断体验游戏的新鲜感，并且能够让玩家持续长时间的游戏这些比较重要。就算是世代发生了变化，也还是能继续游戏下去的“道具”等等，这些我都觉得是《口袋妖怪》。但是，如果只是保持这些传统是很难维持下去的，所以变革也就显得很重要，我认为这一点上增田先生和杉森先生已经在本作中做到了。这一次发挥了全力，我认为改变了很多地方。这次，我稍微看了看，都会惊讶“这是必须要保留的部分啊！？”等等，很多地方都已经被破坏掉了。



岩田■：比如，是些什么地方呢？

石原■：例如，“技能机器”（注15），好像说是“这次使用了也不会消失掉”……

（注15）“技能机器”：游戏中能让口袋妖怪学会技

能的道具。

岩田■：呃?
石原■："这样很好吧？"（笑）

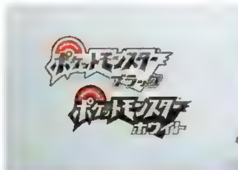
岩田■：我就是那样想的。（笑）
石原■：这就是到现在为止，一旦学会就消失的"技能机器"。于是就有玩家会全部收集1号到50号，并且绝对不会去使用这些"道具"。

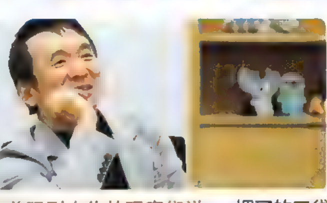
岩田■：这样做的话，目的就已经成为收集了呢。
石原■：但是，当听到"玩家们会使用很多不一样的技能来取代的吧？"时，也只能认为"那样也的确是没办法……"。可是，就如最初增田先生所说，我自身也是因为一直与系列有关系，所以很多想法都已经固定了。于是当一些部分被破坏掉的时候，很有新鲜感。并且这样的部分，在本作中相当的多。在这方面，果然制作能力中最有效的就是破坏力呢。

岩田■：并且，一开始就有了想要破坏的人，当说起"这个人说什么都听不进去"的同时，还有不知道怎样就开始积极的帮忙破坏的人呢。（笑）
杉森■：（笑）

岩田■：这样实现了变化。那么，"想看看到底改变了什么"的人，就一定会玩本作了呢。
石原■：是的，我们很希望玩家来看看那些改变的地方，以及没有改变的地方。

5、新世界，新的邂逅





岩田■：最后，向那些期待着玩到本作的玩家们说一些心里话吧。那么，就从增田先生开始。
增田■：好的。关于这次的剧本，我自己也参与设定了几个部分，而总合整个剧本的是松宫稔展。
石原■：松宫先生自《金/银》以后就担任了《口袋妖怪》的剧本和人物设定。
增田■：对他，我只有一句话，"你真是个天才！"。（笑）

岩田■：天才？是因为哪个部分才这样认为的呢?
增田■：能够很好的诱导玩家，并且能够控制玩家的情绪上涨，想要传达的信息能够很好的传达到，能够很好的构建剧情内容，并且还能设定出练身房领队和等离子团的角色们。所以，能够感受到和以往不一样的剧本，不用获得什么信息，可以在完全新接触的状态下进行游戏，很期待问问玩家们玩到结局时的感想。



岩田■：我现在也很想快点问问他们的感想呢。
增田■：真的很想在这里就说出一些细节方面的东西啊。（笑）

岩田■：不能在这里说的吧。（笑）那么，杉森先生。
杉森■：如果是到目前为止的系列，在制作一个PARTY的时候，会混杂一些习惯了的口袋妖怪，我认为这样可以让人们有种好感、或者是信赖感、或者是熟悉感……

岩田■：最初从博士那里得到的都是每次新作发售时的新口袋妖怪，但是除此之外自己作为目标的口袋妖怪来收集会比较容易吧。
杉森■："终于出现皮卡丘了！"等等这样捕获怪物的瞬间，就会想要携带者试试感觉之类的想法，但是由于这次的口袋妖怪全部都是新的，所有就不会有以往那样的世界了。

岩田■：也就会出现新的邂逅呢。
杉森■：就是。但是，有些时候玩家可能会有不喜欢的部分，可是这样一来就和玩初代《赤/绿》的时候，那种又可以期待新的邂逅的感觉就又回来了。这样可以重新找到自己中意的口袋妖怪。



增田■：就算是全家人都在玩这个，但是也有全家人都不知道的情况下"出现了这样的家伙"，我想这会十分好玩的。各个种类也都差不多是这样子。

岩田■：大家都可以从同一条起跑线上开始了。
增田■：是的。第一次接触系列的玩家和已经熟悉了系列的玩家都可以满心期待的进行游戏。

岩田■：最后是石原先生，拜托了。
石原■：这次游戏的变化非常多，首先希望玩家能按照大道笔直的进行游戏。作为《口袋妖怪》的王道就是，获得最初的口袋妖怪开始旅程，在享受故事的同时迎接到最终结局，这是迄今为止系列最为工整的游戏方法。

岩田■：这是“不会在半路迷路”的主题下制作的吧。
石原■：是的。没有错过什么而直接到达最后，这是一种制造成就感的基本方式。但是，还是有着各种选择点，也有喜欢分支任务的人们，当走到自己喜欢的地方时就开始发展其他支线剧情的人们也有，只要是感兴趣的时候玩游戏就好的人也有，但是本作中确实有着广度和深度。

岩田■：都准备了很多方面了呢。
石原■：是的。根据玩家自己的需求，“想要这样玩游戏”“完成这样的事件的时候，就会出现这样的事情”等等，我只能说这是一个有着自由度，同时又能享受故事剧情双方面的游戏。希望各位玩家能够充分的体会到本次作品中所能带来的欢乐。但是说实话，这终究还是一个相当“顽固”的游戏。（笑）

岩田■：这可以看作是增田先生给玩家们的一封“挑战书”呢。（笑）
增田■：是的。（笑）
石原■：我最开始选择了茨塔珈（ツタージャ），第二次是米基马尔（ミジュマル），第三次是珀卡布（ポカブ）（注16），虽然已经玩了三次，但是感觉还没有玩到游戏的1/5。感觉就是那个还没玩，这个也没玩，口袋妖怪梦之世界也没玩，可以玩的内容太丰富了。
（注16）珀卡布、米基马尔、茨塔珈：在游戏开始的时候，供玩家仅能选择一只的口袋妖怪的名字。

岩田■：等到游戏开始发售，周围的人们都开始玩到这个游戏，成为了社会性话题的时候，还不知道会出现什么样有趣的事情呢。
石原■：就是啊。就是有种不知道的感觉，但是好像不只是不知道，始终意犹未尽的感觉，如果不好好体验这个游戏，就不能真正对其进行评价一般的直觉。关于这一点，希望玩家们能够深刻感受这个游戏。



岩田■：就是一种看似简单的游戏，但是总有种玩不完的感觉吧。
石原■：我觉得是差不多这样吧，感觉很丰富。

岩田■：那么，最后我也来说两句吧。以前，Creatures公司（注17）成立之后，当时我也是Creatures公司董事的一员，那时会在董事会上经常与石原先生碰面。当时石原先生正处于《口袋妖怪》被世界所接受的过程之中，我至今还记得他对我说“要彻底的重视与各种事物‘联系’起来这件事”。
石原■：是的。
（注17）Creatures株式会社：除制作口袋妖怪卡片之外，还开发了《生活节奏DS》等游戏软件。会长是石原恒和，社长室田中宏和。总部位于东京。

岩田■：并且，这次听到增田先生的一些话后，“特别感觉‘联系’这件事情，在迄今为止的过程中得到了彻底的重视”。
增田■：（笑）



岩田■：这里所讲的“联系”，我认为一个终极的形态就是这次的《口袋妖怪 黑/白》。石原先生自己都玩了3次，甚至感觉还没有玩到游戏的1/5，所谓的《口袋妖怪》当然是需要根据剧本一个人玩的游戏，但是这仅仅就是游戏全部内容的一小部分，和周围的人们一起进行游戏，开始和这些人们有了联系，慢慢地开始变得有趣起来，所以这就不是一个通关就结束的游戏。现实，就是“联系”这个意识产生的结果，今天听了诸位的话后，我又一次深刻的感受到了。然后，杉森先生所说的“最初放心大胆的越获得就越多，同时就算踩了刹车也会开得很远，那么如果障碍越来越高，也能跳到足够高来跨过去”这句话我印象十分深刻。有着很多困难的事情，但是也有着享受这些困难的感觉，我认为这是很棒的组合。我很期待发售后的反响。大家辛苦了。
一同■：谢谢社长。

请听一下开发小组的证言吧！

——《逆转检事2》访谈



编译/Akatsuki



——本作是通过怎样的一个过程实现制作的呢？

江城元秀■（以下简称江城）：开始有制作本作的契机，也是来自玩家们的迫切希望吧。前作《逆转检事》（以下简称《检事1》）得到了《逆转裁判》系列和冒险游戏粉丝们的肯定。在发售后的问卷调查中，有很多玩家希望能够制作《逆转检事》的续篇。而作为开发方，其实已经有了这一方面的准备。于是两方的想法不谋而合。

山崎刚■（以下简称山崎）：虽然在《检事1》里面，很多需要做的故事都已经全部实现了，但还是有几个无论怎样也没有交代清楚的地方。于是这些在本作中能够得以实现。而这一次的剧本是通过多名人员组成的剧本小组花了大量时间制作的，并且由于《检事1》的制作成功，在某种意义上来说已经确定了《逆转检事》系列的发展方向。本作对于这一方面进行了更深层次的挖掘。



江城元秀

《逆转检察官》系列的制作人。



山崎刚

前作《逆转检察官》的导演。



岩元辰郎

插画家。代表作《逆转检察官》系列。

——那么，本作的主题是怎样的呢？

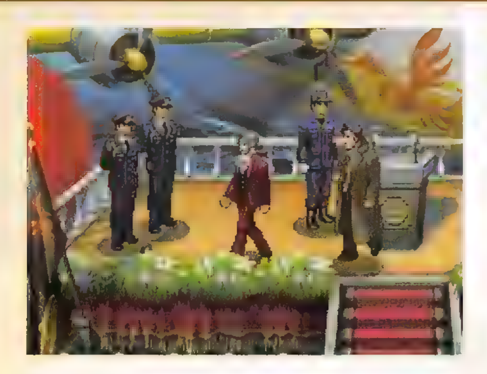
江城■：本作是主要集中表现御剑内心世界的一个作品。

山崎■：在《检事1》中，比起御剑本人，更多的是将诸如美云等其他人的电视剧感觉的故事穿插在御剑的故事里。那么，这一次将会是将御剑自身的问题作为焦点。

剧本集训

江城■：在本作中，包括犯罪手法在内，对于剧本方面都进行了强化。事实上，在这个企划刚开始的时候，开发组内部就立即进行了“剧本集训”。那时候在CAPCOM的保养所里，从早到晚一直关在里面开会（笑）。我、山崎、负责剧本的企划人和岩元先生都一起参加了。岩元先生在开会时是以人设的立场来参加整个剧本讨论的，同时还拜托他绘制了角色的草图。

岩元辰郎■（以下简称岩元）：那时我一边听大家的讨论，一边在脑海里想“如果是这样的设定，那人设是怎样的？”等等。最后在集训的时候，基本上就绘制出了几乎所有角色的草图。然后在利用绘制图画的立场上的不同，经常会不自觉的说“我比较想读这样的故事”等等类似的提议（笑）。例如，在画出一个不错的角色的时候，我会说“要想让这个角色活灵活现，那么就需要这样的故事”，几乎是半强制性的逼迫



他们构思剧本。

山崎■：因为有了图画，于是就变得相当有说服力，这让我们当时很头疼（笑）。

岩元■：但是那段时间真的很宝贵，在听取了负责剧本的人们的意见后，我也学到了很多。

山崎■：整整3天，完全就是全封闭的状态，几乎都要死过去了。（笑）

——那个集训是什么时候的事情呢？

江城■：去年9月左右。因为我们想要赶在今年的东京游戏展2010上进行发表。更确切的说，一直要那样做保密状态还是相当的痛苦（笑）。虽然会被玩家问到“什么时候出？”“是不是已经不再做了？”等等，其实在心里一直在挣扎着“没有没有，我们还在制作呢！”但是，我们更希望的是等待可以提供给玩家游戏的相关舞台和事件的最佳时机，才来发表此次作品。

——发售日会是在什么时候呢？

江城■：基本上在我脑海里已经决定了，在TGS上会做一些新信息的公布的（编者注：发售日期定位2011年春，TGS上并没有公布具体时间）。我希望大家能够期待这次的惊喜发表。而制作状况方面，剧本已经基本完成，目前正在添加游戏的内容。

——关于迄今为止登场过的角色方面，会是怎样的状况呢？

山崎■：会有多名《逆转裁判》系列的角色登场。大概也是为了能够让系列玩家开心而对登场角色进行了一番筛选。

——好像在序盘开始“杀手”（*证据1）就会出现呢？

江城■：有种第一话就已经是最终话的感觉呢。（笑）

——和前作的关系是怎样的呢？

江城■：会继承《检事1》里出现的设定。当然第一次接触本作的玩家也会对此作爱不释手。

描写御剑的内心世界

——话说这是描写御剑内心世界的一个剧本，那么会有以前御剑的一些回顾部分吧？

江城■：事实上，这并不是集中于御剑的过去的一个作品。所以，这也就不是针对御剑的过去追溯历史事件的形式。如今的御剑自身发生了很大的事件，所以应该是御剑在纠结“我应该怎么办”的过程。这点才是和事件的真相相关联的。我觉得这次会向玩家展现出御剑更为人性的一面。在角色设定方面，由于这次的新作加强了动作性，所以我们在努力实现这样的表现形式。事实上，这次对于画面贴图我们都进行了重新绘制。在点阵图上的角色（*证据2），相关部分也加入了新要素。

岩元■：场景中的角色方面，画面真的提升了很多，所以请一定要仔细看看。这些都是优秀的点阵图制作工作人员绘制出来的。因此比起前作，这次有了更多可以传达给玩家的东西，那些想要做到的效果也翻倍地表现了出来。

山崎■：为了能达到更加御剑式的

动作，我们将前作中的全部绘图都进行了重新制作。

岩元■：与前作相比，在实际游戏的时候也许就能明白那种心情畅快的感觉了吧。

山崎■：关于第一话，有一种御剑挑战巨大事件，一开始就有了一种最终话的紧张感的架势。这时，由于要在很多观众面前进行搜查，会遇到众多的迷你角色（*证据3），我认为现场的临场感能够得到充分的展现。

新系统是御剑的“武器”

——新系统是怎么一回事呢?

江城■：新系统是可以从奇怪的人物那里得到情报的一种手段，算是御剑的新武器吧。不过，这和《逆转裁判2》中被称为“心锁”的特殊能力可是不同的。这是一种更为御剑式的、更加需要思考性的系统。但这并不代表系统很难，基本上还是很简单易懂的。

山崎■：设定新系统相当费劲。在集训的时候就开始说要有新系统，我就照着那样的感觉进行了说明……

岩元■：但是完全不明白到底是怎么一回事。（笑）

山崎■：是的。大家都说“没觉得什么有意思的啊”（笑）。但是，在和负责企划的人员商量的同时，不断地为这个增添新的内容。于是就有了和之前设定出的完全不一样的东西。

——那么，最后关于即将到来的TGS，对读者们说一下心里话吧。

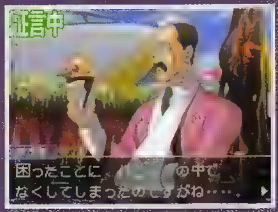
山崎■：由于这是整体进行了视觉上重新制作的作品，我们更希望玩家在看到游戏画面的时候，确实感受到变化的地方。大家会感觉到令人心情舒畅的图画在活动。同时，在看到游戏实际画面的时候，是和观看宣传视频时，对于角色的印象完全不一样的感觉。而关于剧本方面，我们常常被别人提问是不是做得过头了等等，所以敬请期待。

岩元■：在TGS上有惊喜发表。对程序员来说，相当噩梦的半身像反应形式也会得以公开。最后，希望大家都来感受一下本次作品。



江城■：对享受了《检事1》的玩家来说，本作的确是值得期待的作品。就好的方面来说，这是一个与玩家预想中相去甚远的作品，而作为一款游戏的手感会变得更好。音乐方面，还是负责了《检事1》的岩垂先生完成，他制作出了很多十分好听的《检事》新曲目。在本作中，全部曲目都是“岩垂音乐”，请大家多多关注。此外，大家对于《检事1》的一些不满，我们都已经知道了。这次作为对于这些不满的回答，我们都制作在了新作品中，请大家放心。也请大家期待在TGS上的惊喜发表。

证据1 让人怀念的角色



《逆转裁判2》中最终话登场的“虎狼死家”。

证据2 流畅的移动



在屏幕上操作着角色很自然的走动。

证据3 人群产生的临场感



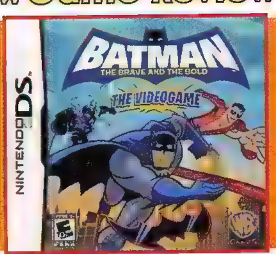
大量出现的龙套角色，这种场面前作是没有的。



NDS

●ACT ●2010年9月7日
●Warner Bros ●1~2人

本作是一个2D横向卷轴的跳平台动作游戏，重点是在通过机关重重地关卡。　文/硬核



蝙蝠侠 双人夹击
Batman: The Brave and the Bold

这个游戏的中文名如果按照英文名直译，应该是“蝙蝠侠　英勇与无畏”比较合适，但是一部同名的电视系列动画片在国内翻译成“双人夹击”，所以我们也沿用这个译名。其实这样更清楚的表明了一点：这游戏是根据那部同名动画片改编的游戏。所以如果你了解这部动画，肯定会对这款游戏的基调有个很好的了解。

其实《双人夹击》的动画版也是以上世纪60年代的同名漫画为基调改编，当时的蝙蝠侠还不是如今流行的“暗黑英雄”式的风格，每一集的故事都给人一种轻松明快的感觉。蝙蝠侠和其他各路超级英雄一起在世界范围内打击罪犯，还会跑到外太空去。游戏可以说很忠实于动画的感觉，画风是一样的，而且每一关都会有一个其他的超级英雄跟蝙蝠侠合作，你要通过点击触摸屏来在两个人之间切换。

另一个从原作继承过来的就是其受众群体。《双人夹击》这种风格的动画很明显主要是给少年儿童们看的，本作同样是如此。游戏是一个2D横向卷轴的跳平台动作游戏，重点是在通过机关重重地关卡。蝙蝠侠可以向上放出钉钩来抓住天花板上的特定物体，可以发射蝙蝠飞镖来击打某些远处的开关，其他英雄也有各自独特的技能，比如绿灯侠的空中冲刺等等，这些技能明显都是为对付关卡机关地形而准备的。游戏中的敌人似乎没有什么威胁，超级英雄们的普通攻击就足以对付他们，更不用说强大的合体攻击。还有，游戏没有所谓的多少条“命”（死完了就Game Over那种），而是死了就直接从上一个存档点重新开始，方便你不断的尝试。可以说游戏几乎没有死亡惩罚，打起来非常的简单，主要乐趣在于探索关卡，寻找各种收藏品。再一次说明这游戏适合年龄层较低的用户群。

在控制蝙蝠侠打完简单的第一关后，你回来到蝙蝠侠的总部。这里查看各种收集的道具，设定游戏等等。最重要的还是在这里选关然后出击。没错，游戏不是固定的关卡顺序，你可以随意选择先打哪个后打哪个，这一点很像是《洛克人》系列。更有趣的是，在打完一关的BOSS之后蝙蝠侠就可以学会那个BOSS的某种能力，帮助进行今后的战斗，这更像是《洛克人》系列了。

《双人夹击》虽然是动画改编游戏，但不像其他改编作品那样低水准，不提上面说的那些要素，光看游戏角色动作的流畅度就能看出来制作小组没有偷懒。只是这游戏并不是适合每一个人，追求高难度动作游戏的玩家，这游戏估计你们不会喜欢。



游戏的一大乐趣就在于能见到各种各样的超级英雄，但似乎这么一来蝙蝠侠的主角地位就削弱了。



各种BOSS也是有名的角色，看看你能认识几个？这张图中的BOSS是猫女Cat Woman。

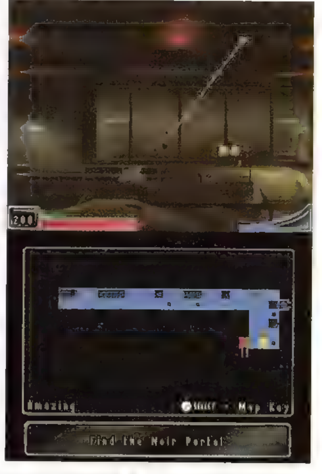


注意下屏中的三个图标，这些都是蝙蝠侠的特殊武器，通过打败BOSS获得的。



不用举例人们也都知道，欧美的游戏大厂喜欢把出名的游戏全平台推出。三大主机、两个掌机甚至iPhone、Android和各种其他手机恨不得都做上同名的游戏同期推出来吸引眼球。而实际上只有家用机是主力，其他机器因为机能不足，很多都只是敷衍凑数的。但是《蜘蛛侠 破碎维度》不是这样，家用机版是第三人称的3D动作游戏，NDS版虽然是以3D形式来表现场景和人物，但操作和玩法都是2D的，而且玩法类似《银河战士》和《恶魔城》，跟家用机的感觉完全不同。

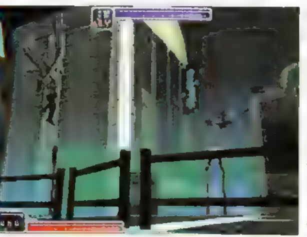
游戏把Marvel公司塑造的好几个蜘蛛侠的形象集合到了一起——上世纪30年代风格的Noir蜘蛛侠，本世纪末风格的2099蜘蛛侠，以及普通的Amazing蜘蛛侠。在不同的维度中控制不同版本的蜘蛛侠冒险，但是所有的蜘蛛侠所得到的能力是共通的。比如游戏一开始Amazing蜘蛛侠就可以爬墙，而进入Noir维度之后，Noir蜘蛛侠不能爬墙。但只要在以后控制其他的蜘蛛侠获得了爬墙能力之后，Noir蜘蛛侠就可以探索更多的区域了，这种设定像极了《银河战士》和《恶魔城》。同样，游戏提供了一个相当详细的地图，当你探索过后，地图就会变色提示你已经来过。有很多地方一开始你能看到却无法达到，就只能等以后获得某种能力之后再回来，这时地图就能提供相当大的帮助。



荡秋千的玩法算是众多知名的超级英雄中蜘蛛侠所特有的，得益于流畅的操作，挽起来很舒服。

游戏在地图的设计上还是有欠缺的，很多地方都是一目了然，没有了寻找出路的乐趣。再加上游戏的主线不长，后期蜘蛛侠过强等等原因，打通游戏可能只需要几个小时，100%打开地图也用不了多久的时间。游戏还有挑战关卡，有着相当的难度，但似乎也没办法吸引人长时间的玩下去。

不过相信很多人不会在乎这点，本来现在游戏就玩不过来了，短点就短点吧，只要玩的时候爽快就行。没错，这款游戏打起来还是很爽快的。蜘蛛侠的动作十分流畅，除了普通的攻击之外，在关卡中找到各种技能后，连起来可以打出各种花样。蜘蛛侠特有的拿蜘蛛丝荡秋千之类的动作都有，所以在关卡中探索的时候也很惬意。



反派角色同样是超级英雄系列的一大看点，不过游戏中的BOSS都不难打。

这个蜘蛛侠的游戏跟前面的《蝙蝠侠 双人来击》在同一天发售，同样都是超级英雄题材的游戏，最重要的是两者都让人看到了一点：只要用心做，多平台的游戏在掌机上也能有好的表现。

PSP

终极格斗冠军赛2010

UFC Undisputed 2010

摔跤绝对是重口味的游戏，除非对摔跤这个运动感兴趣，否则谁没事蛋疼玩这种题材的游戏……这里说的UFC格斗不是WWE那种表演性质的摔跤，不是散打那种较自由拼杀，更也不是奥运会上国际摔跤那种纯搂搂抱抱的项目。WWE的扯淡风格容易让人接受，而UFC估计咱国内没多少人看过。当然一般想看也看不到。

在接触这个游戏之前，我对UFC兴趣寥寥，以前玩过的摔跤游戏节奏太磨叽了，给我留下了心理阴影。两个人扭打到一处，在场地上滚来滚去，胳膊和腿交织在一起，长牙咧嘴互相较劲，最后某人没力气反抗，或者被压得受不了就认输了。印象中的摔跤游戏就是这样一种控制肢体和体位的游戏，最终能把对手压制住，你就赢了。我觉得一点都不好玩，不刺激。压制对手很无聊，必须懂摔跤的动作，还要记住那些不停反击的动作才能玩出乐趣。完全不如格斗游戏满屏幕乱打和波动拳来得爽快。而UFC的格斗部分也是模拟真实，壮汉们的一拳一脚都很给力，但没有一点格斗游戏的耍酷的视觉刺激和瞎玩的爽快感。

这几年的这类美式格斗或摔跤游戏基本都在走真实路线，没有血槽，全凭感觉估算对手的体力，所以不是摔跤粉丝想上手不容易，瞎玩又不爽快。而这个UFC是最新的游戏，当然也是模拟真实的格斗摔跤比赛，里面还有职业模式，可以培养自己的选手一路走下去。试玩了之后才发现，UFC的口味并没有想象中的重。起码跟着教程走，按键系统很容易弄明白。打斗方面也很简单，有散打部分，可以在关键时刻一拳击倒对手获胜；有摔跤部分，找机会将对手摔倒，用自己擅长的方式获胜。

说一下大概的操作，可以让你有一个直观的感觉。按照游戏的教学，我感觉UFC的出拳和拳击有点像，打头部、打胳膊或者向下打肚子，防御分为上下两段，可以防住上下两段的攻击。但是UFC增加了踢腿，比赛时变化就大了。拳击比赛可以把精力集中在对手的移动和出拳，然后找机会攻击。但UFC还要提防对手的踢腿，所以移动更加重要。这样一来，似乎凶猛的原地对攻不如拳击频繁。

UFC的特色是打中有“摔”。这也是找机会发动的招式。比如打了一段时间，二人的体力都已经明显不支，对手一记重踹，你躲过去了，然后你发现时机来了，立刻身体向前冲，重心向下呈半蹲的姿势，用胳膊抱住对手的腰，一下子把他压倒。这就是摔跤嘛。同时双腿夹住对手，胳膊压制他的上身，进入摔跤状态。然后就是倒地厮杀。

这部分可以想象奥运会的摔跤比赛，两个人倒在地上扭来扭去互相压制，压在上面的人会经常转一圈改变体位，压制对手的不同部位。不同的是，UFC的技巧没那么多，拌腿动作、技术分方面也比较简单，这里就不说了。而我觉得，如果这类游戏的规则说得越多，勾引你玩的兴趣就会越低。大概可以把UFC当做格斗版的摔跤吧。PSP版内容方面比家用机不少，由于少了一个摇杆，操作有些改变，但值得重口味玩家尝尝鲜。



站着格斗的感觉很像拳击，不过场地上的线条又有点像摔跤场。



左边是我，被摔翻在地，然后这样用腿踢啊踢，不让对手靠近把我压制。



或哈哈哈哈！胜利画面、中场休息、胜利等细节非常多，相当专业的游戏。

PSP

维他命X 进化 Plus

Vitamin X Evolution Plus

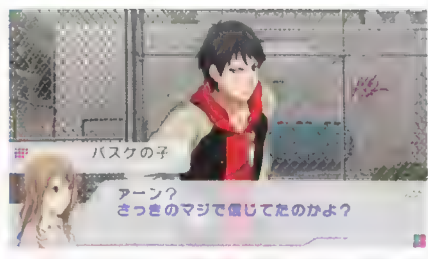
高中女教师用特殊教育方式挽救6个不可救药的非主流问题生，游戏中的吐槽是亮点，也是挽救他们所必须进行的！

文/口袋



当年PS2版刚刚出来的时候，口袋曾经没日没夜地连续玩了3天，终于打出了全CG......说起来，一般的乙女游戏都是确定了女主15-17岁之间的年龄（如果超过18岁就是18X游戏了，十一区这个设定很诡异），然后可以追的对象也是14-50岁之间的，可这款游戏的女主角竟然是个大龄女青年，原本是圣帝学园初中部的老师，突然被调到高中部去做班主任......可追的正统路线中，几位男主角全部都是她的学生！罪过啊罪过！老牛吃嫩草——不过口袋还是禁不住诱惑，一脸坏样地跑去勾搭可爱的正太们去了。

这老师可不像想象当中那么容易当啊，因为学校要求她带的班级是最可怕的X班，班里有6个被称为B6的不可救药的问题儿，他们有些是因为家境显赫，有些是因为带着心灵创伤，还有的是因为超凡脱俗......总之这些男生和其他学生都不一样，需要进行特殊教育。



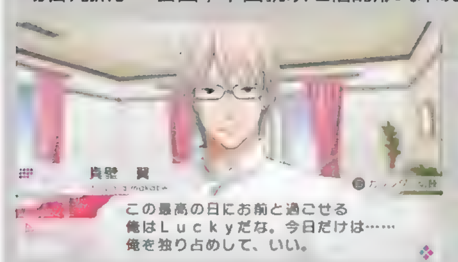
如果说普通的乙女游戏都是“点一点选项支”就可以看到结局的，那么这款游戏也不例外，但是呢......口袋要强调的就是这个“但是”，这款游戏在剧情对话当中，竟然还有所谓的“吐槽点”，例如“有钱能使鬼推磨”这句俗语，会被那些笨蛋学生给扭曲成“有钱能使恶魔推磨”之类的，而玩家必须抓住这些“吐槽点”来教育这些肥猪流，通过平时的耳濡目染以及补习和培训等事件来感化那些笨蛋，让他们能够顺利地拿到高中毕业证书——当然，如果能考上合适的大学则是BEST END哦。

风格嘛，起初口袋看《ONE PIECE》也觉得长腿大嘴的人物有些不适应，但其实看着看着也就习惯了，这游戏的人设的确有些奇怪，不像某些游戏那样夸张的大眼睛，而是相对写实一些，音乐也非常好听......尤其是其中一个学生竟然还抱着摇滚歌星梦呢。加上全程的语音，绝对是一款超值的作品，估计是为了弥补之前移植到DS上的爆音缺陷吧，PSP版的则是十分完美。

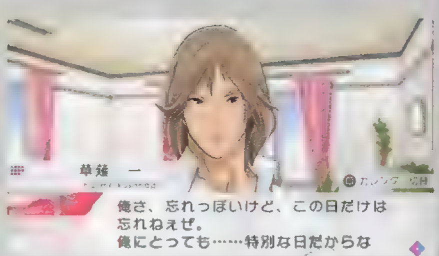
另外考试系统也非常有趣，在高三这一年当中，每个月都有月末测试，其中包括语文、数学、理科、公民、英语还有地理和历史，题目也是五花八门，有简单的也有困难的。例如“绿色植物在光的作用下，吸收水和二氧化碳、放出氧气并生成养分的过程叫做什么？”不用口袋解释，玩家们都知道，答案是“光合作用”，而答案当中的4个选项好多都是用来迷惑人或者搞笑的，比如“光头作用”......（喂，这是个什么作用啊，太阳一晒就会脱发么！？）

特别事件：生日快乐！

口袋9月20日过生日，在这期间收到了许多热心读者的祝福，尤其是女孩子比较多……在这里谢谢大家！为什么要在这里提起生日的事情呢？因为9月20日的时候，口袋无意中打开那个游戏，竟然发现还有随机的生日祝福！于是用金手指改了一下，把所有正太的出场台词抓了一套图，下面就以吐槽的形式来说说这几个角色吧。



真壁翼：HAPPY BIRTHDAY，想要什么礼物呢？
（口袋吐槽：想推倒你！）
真壁翼：这样美好的日子可以陪你一起度过，是我最大的荣幸。今天……你可以独占我。
（口袋吐槽：我嘞个去，这是那个傲娇的富二代吗？鼻血啊鼻血！）



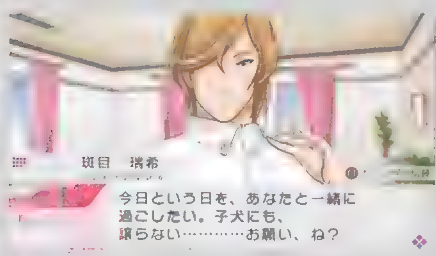
草薙一：生日快乐！
（口袋吐槽：嘛，还真是简单明了啊。）
草薙一：我啊，虽然健忘，但只有这个日子记得最清楚。因为这对我来说……是个很特别的日子啊。
（口袋：哦哦！好甜好甜！笨蛋阿一好可爱！）



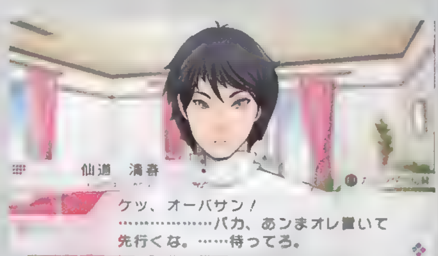
七濑瞬：今天是你的生日吧？恭喜啊。
（口袋吐槽：还问什么，肯定是生日吧！）
七濑瞬：生日快乐……如果你乐意把这个当做生日礼物的话，LIVE乐队今天就只为你而演奏吧……
（口袋吐槽：果然，这只铁公鸡还是那样一毛不拔，因为乐队演出不用支出现金囧）



风门寺悟郎：今天真是个好日子哦！恭喜！
（口袋吐槽：注意，这是个男生，只不过实在是太伪娘了而已。）
风门寺悟郎：生日快乐！悟郎酱会陪你一起庆祝的！今天，我就是老师的骑士哦。
（口袋吐槽：你确定是骑士而不是公主么……）



仙道清春：又老了一岁哦，嘿嘿。
（口袋吐槽：……你能不能吐点象牙出来看看！？真窝火！）
仙道清春：喂，大婶！……混蛋，别总是把我一个人丢下啊。……等一下。
（口袋吐槽：……好吧我承认我很火大，看到大婶这个词……把你丢下那是便宜你了，换我真人在那里肯定会让你尝尝大师球的厉害囧）



斑目瑞希：生日……很高兴……吧。祝你幸福。
（口袋吐槽：这话说得咋就那么别扭呢，像把我让给别人了似的。）
斑目瑞希：像今天这样特别的日子，我想和你一起度过。不想把你让给那只小狗……拜托了，好吗？
（口袋吐槽：哈哈，这孩子人小鬼大，不愧是高智商的天才啊，竟然叫真田老师的外号！）



PSP

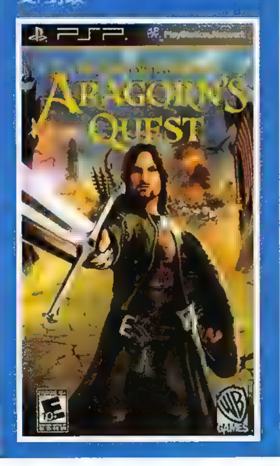
■AVG ■2010年11月14日
■Warner Bros ■1人

指环王 阿拉贡的冒险

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest

各方面都有"魔戒"的指环王游戏，上手极简单，适合小孩子。但关卡设计显得死板，不像开门容易无聊

文/剑线



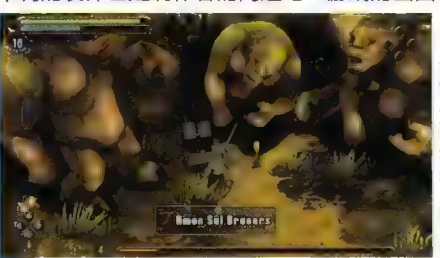
阿拉贡是指环王世界的重要角色，在这个"阿拉贡的冒险"游戏中也是主角。不过，这个新指环王游戏并不是直接来自指环王原著的故事，或者说不是根据大家熟悉的指环王直接改编而来。

游戏刚上来倒是说了说魔戒的事儿，一共有多少颗魔戒，分给了几个种族，后来一个最强大的总魔戒被索隆利用了。之后玩家控制阿拉贡在荒野前进，直到杀死索隆。这段其实是游戏的开场训练模式，因为阿拉贡的等级已经很高了，魔法也都学全，直接随便用，你想死都难。这明显就是让玩家练练操作。按□键是轻攻击，△键是重攻击，连按三下是连击。X键是防御，防御瞬间推摇杆是震晕敌人。L键是锁定敌人。R键是切换魔法状态，按住R键再按△等键就变成了发动魔法。不想进行训练还可以按Start键在菜单中跳过。



按照大家的印象，指环王游戏都是大场面战争，各种族火拼，猛犸象级别的怪兽群殴，爆炸和火球满天飞。例子可见指环王的即时战略游戏《魔戒：中土大战》。或者几个人组队前进，不同职业互补协助作战，当然周围也是大场面，比如《指环王：征服》。可这个阿拉贡的冒险反其道而行，主角阿拉贡在野外打小怪，场景小，敌人也少。如果不说这是指环王题材，一般人恐怕很难联想到。

本作类似暗黑系统，采用俯视视角，玩家控制一个人在类似迷宫的野外和山洞打怪。可以换武器和防具，但没有跳跃，不过有防御，还有简单的防御反击。游戏前面很长一段时间，敌人都是3个……每次出来3个敌人，杀光后前进，下个区域又出来3个敌人，依此循环。这让我纠结了半天，"三缺一"的设计太死板了吧。初期几十波敌人都是"三人格斗组"，制作人是在侮辱我的智商么？本着"怀疑别人智商前先怀疑自己"的原则，我考虑大概这是出于游戏的平衡性设计：两个敌人太简单，四个又太难。即便如此，为了保持平衡性，导致出现如此单调的设计也是制作者的问题吧？游戏的画面一般，即便同屏出现七八个敌人，PSP机能也够用。调整一下不行吗？好在后来出现了变化，敌人变成2个一组，或者2个一组，第3个在后





面跟上。偶尔打一个很简单的大怪。即便还是单调，关卡有些变化也是好的啊……

角色的升级系统同样单调，屏幕下方显示经验值，槽满了升一级。升级后获得魔法点数，作用是开启新魔法。除此之外就没有升级的细节调整了。魔法系统也仅仅是开启后使用，□△○X四个键对应四种魔法。其实每个键上有两个魔法，可以在菜单中切换，但不能同时使用。这个设计很失败，比如我觉得□键上的两个魔法都好用，但只能用一个，想用另一个需要打开菜单切换，但是想使用第一个还要打开菜单来切换，非常麻烦。而且这样一来，这两个魔法就不能配合使用了。谁没事蛋疼这么玩？

画面是比较直观的东西，个人感觉会有差异。按照我的标准，本作的画面一般，虽然还算符合游戏气氛，但明显不够精致。奇怪的是，过场动画用卡通风格，但游戏画面是很美式的真实比例3D，这就有点不搭配。想起当初看这游戏的宣传画面，当时不知道卡通画面是过场动画的截图，我还以为这个游戏是“猫猫村”版的指环王呢……

游戏的关卡设计方面，关卡的变化并不大。前进方式基本都是找钥匙开门。有些门需要一把钥匙，有些则需要多把才能打开。当然有些不是钥匙，而是开机关的石板之类。游戏开始不久后来到雪地场景，出现野狼，它能把主角扑倒，压在身下。你需要把它推开，翻身爬起。雪地后面有雪崩画面，主角的双腿会陷入积雪。这些都是不错的小细节。

本作发售前宣传是给小孩玩的指环王。实际玩了之后，发现游戏的系统其实不差，只是确实简单，像我这种喜欢野味的觉得平淡。大概这就是所谓的给小孩玩。另外游戏的过程是通过一家人讲故事展开的，老爸给三个小孩读书，讲阿拉贡的冒险。这个叙事方式大概是另一个原因？



射箭也是一种攻击方式，可以和剑随意切换。不过弓箭的数量有限，不能随便浪费。



这种四五个人同屏的画面后面才会出现。不过也是我把他们引到一起的。这些小兵本来并不在一个地方……



过场动画是这种卡通风格，大概是一个卡通世界的家庭在讲述不卡通的指环王故事。



老爸讲述阿拉贡的冒险，讲到哪里游戏就切换过去，让玩家进行游戏。



Blue Roses蓝色玫瑰 妖精和青眼的战士们

（BLUE ROSES ~妖精と青い瞳の戦士たち~）



PSP ●日本一 ●2010.9.16 ●SRPG ●1人

皇牌空战X2 联合袭击

（ACE COMBAT X2: JOINT ASSAULT）



PSP ●NBGI ●2010.8.26 ●ACT ●1-8人

硬核





Blue Roses蓝色玫瑰 妖精和青眼的战士们： 由于制作小组就是曾经制作《召唤之夜》系列的老人，所以本作的系统跟《召唤之夜》差不多。新加的最大3vs3的小队作战系统比较有意思，需要跟玩传统SRPG不同的思考方式，但除此之外再没有令人兴奋的地方。人物培养没有自定义要素，缺乏变化，战斗难度也低。追求极限难度挑战和大量收集要素的玩家就不用尝试本作了。

皇牌空战X2 联合袭击： PSP上联机合作的游戏已经成为主流了，很多游戏加一个合作模式乐趣就能成倍增加（前提是你能找到朋友一起玩），何况《皇牌空战》这种一流的游戏系列。专门的联机任务还会让参与的玩家分成两组去两个战场，两个空域之间还会互相的影响，相当有趣。只是在多人对战的时候，武器基本没有平衡性可言，有的超强有的没用。如果能稍微改进下就好了。

平射炮



Blue Roses蓝色玫瑰 妖精和青眼的战士们： 以骨灰级SRPG玩家的眼光来判断这款游戏的好坏似乎不太合适，因为制作人讲过这游戏的目标就是要做得简单，以适合低年龄层次的玩家的平均水平。所以游戏中只有很简单的人物装备和培养，简单的战场和敌人。好在游戏的画面和音乐都有一定水准。可以把本作看成是《召唤之夜》的简单外传版本，就像是《光之四战士》相对于《最终幻想》一样。

皇牌空战X2 联合袭击： 也许PSP版画面比不上家用机的《皇牌空战》，但是战场的感觉都在那里。一样的操作性、一样的巨大目标，一样风格的背景音乐，游戏的过程真的很爽。这一次游戏首次采用真实的世界作为背景，在东京、伦敦、旧金山等城市飞行时你能看到很多标志性建筑。他们甚至把NAMCO总部做进去了，你可以在东京的地面找到。另外那些虚构的战机真的很酷。

剑纹



Blue Roses蓝色玫瑰 妖精和青眼的战士们： 像SRPG一样的移动然后像RPG一样的选择指令战斗，3对3的战斗在SRPG游戏中来说算是一个特点，但并没有发光成为亮点。总的来说这游戏感觉很平淡，光靠一个杂烩式的战斗系统可不行。喜欢《召唤之夜》艺术风格的人也许会对这个游戏的人设啊画面啊之类的感兴趣，可以当成是一款卖角色的游戏了。

皇牌空战X2 联合袭击： 爽快的3D飞机游戏，上手没有什么难度，不要看到座舱画面就以为这是一款模拟真实类型的飞机游戏，从而放弃了本作。虽然PSP版的画面不如家用版，但游戏内容方面并没有缩水，一样的精彩刺激。其实这种画面在小屏幕上已经足够好了。联机是PSP版比较方便的地方，推荐一试。遗憾的是，本作的流程很短。

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

（モンハン日記ぽかぽかアイルー村）



PSP ●CAPCOM ●2010.8.26 ●AVG ●1–4人

7

可爱、治愈、你可以用很多这类词语来形容这款游戏，虽然是以“怪物猎人”为背景的游戏，但对热血的、希望挑战的“猎人”来说，这并不是一款值得花精力去玩的游戏。如果你碰巧是《怪物猎人》饭，同时也喜欢这种以收集为主的冒险类游戏，那这款游戏就很适合了。至少在等待MHP3出来之前的这段时间里，转换一下心情也不错。

8

玩起来充满笑声的一个游戏，艾露猫的各种动作表情看了让你不自觉的露出微笑。狩猎过程它们的表情和动作更加夸张，让人笑声不断。另外各种艾鲁猫说话时都有不同的音效，“Miao Miao、Niao Niao”的听着就想笑。游戏的各种设定都改编自《怪物猎人》，比如接任务、管理农场等等，上手简单，大量的收集要素也让游戏十分耐玩。

8

绝对是《怪物猎人P3》发售前的小甜点，无论发售时间，还是游戏内容都符合这点，玩上一段时间后就是MHP3的试玩和正式版了。游戏的主角是艾鲁猫，类型是模拟。各种任务和小游戏的配合，让游戏不枯燥。而观察艾鲁猫的可爱造型和不同的性格是很有趣的事。感觉和《动物之森》有点像，不过艾鲁村基本只有猫，似乎造型不如动森那么丰富。

口袋妖怪 黑/白

（ポケットモンスター ブラック/ホワイト）



NDS ●Nintendo ●2010.9.18 ●RPG ●1人

10

经典的大作就怕续作，但是《口袋妖怪》经过了这么多续作，可以说一直都是在进步的。这一次的《黑/白》更是一口气加入了大量的新内容。当然游戏也有一些小的细节值得商榷，比如取消了《金心/银魂》中默认的按键快速移动机能，动态的战斗画面也不是所有人都喜欢等等。给10分并不代表游戏完美无缺（完美无缺的游戏是不存在的），只是想表明对游戏制作者的敬意。

10

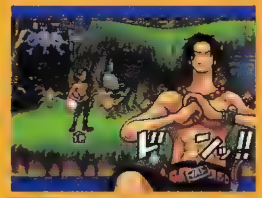
更强调细节的画面表现，全新的100种怪兽、3vs3的战斗，还有女博士！当这个游戏业界最顶级的游戏系列的新作包含了这么多令人兴奋的内容时，评分也只能给满分了。大量的怪兽可供收集，3vs3的模式带来新的战术，两个《口袋妖怪》系列最主要的乐趣都在本作中继续强化，加上更加养眼的画面，没有口袋饭能够抗拒！除非你叫做“没有口袋饭”。

10

发售前宣传的很多改进让口袋迷们担心，实际玩到后可以放下这些顾虑了。本作无论是系统还是画面都很赞，尤其是全新的场景和大量新怪物让人感动。作为系列的正统新作，制作人进行了幅度不小的改进，也说明了制作方的积极进取精神。同样是两个版本的方式，加上口袋系列通关后才是正式开始的传统，想玩透了需要花很多时间。

海贼王 巨人战争!

（ワンピース ギガントバトル!）



NDS ●NBGI ●2010.7.29 ●ACT ●1–4人

6

虽然都是动漫改编的动作游戏，但相比那个TOMY公司，NBGI做的这类游戏给人的印象稍微好点。不过这类2D大乱斗游戏已经太多了，不管题材、人物怎么变，玩法其实都差不多。本作的卖点是组队，让同伴跳出来帮忙。帮手跳出来的时候，还需你手动在下屏操作一下。刚开始可能有意思，玩多了就烦了。喜欢这类作品的可以继续玩这个，算是一次小更新。

8

本作的故事设定相当忠实于原作，看过原作的话玩起来肯定更有感觉了。20个人物似乎不是特别的多，但他们都有着相当丰富的技能，每个人都差不多有20多种通常攻击方式，加上两种必杀技和一种奥义，再加上各种人物的援护技能，玩起来很热闹。游戏的玩法简单并不一定意味着乐趣小，本作玩的就是单纯的按键的爽快感。

8

类似Jump大乱斗的游戏，和Jump不同的是，本作更加fans向。因为jump有很多不同的动漫角色，总有一两个你认识的，而这个海贼王，如果你没看过，玩起来就没有味道了。游戏是乱斗类型，出招非常简单，也不讲究平衡性的问题，时间一长会感觉无聊。和Jump比起来不过不失，对OP有爱的玩家应该试试。

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》汉化者"RIP达人"专访

网名：RIP达人
性别：男
年龄：19
职业：秘密
爱好：计算机 平时就喜欢琢磨下游戏这方面的内容
QQ：519872465
PS：喜欢RIP游戏或者喜欢汉化游戏的人记得加我哦。

采访/剑纹

艾鲁村的汉化者之一叫"RIP达人"，他说自己喜欢RIP游戏（RIP：压缩后的游戏，比如删除升级文件、视频降码、音频降码等），平时就喜欢琢磨这方面的东西。当然这也是他网名的来历。最初想汉化艾鲁村是喜欢《怪物猎人》系列，然后发现没人动手，他就自己试了试。这之后就和AND汉化组合作一起来做这个游戏的汉化版。不过由于汉化难度较高，再加上AND汉化组目前手里有活儿，所以他也不知道艾鲁村的汉化什么时候能够搞定。本期找他来聊聊汉化情况，大家可以鼓掌了。

PG：先问一个大家最关心的话题吧。艾鲁村目前的汉化进度如何，还顺利吧？

RIP达人■：目前的汉化进度： 菜单文本导出，翻译完成，但是还没有人导入。因为AND汉化组正在忙另外一个游戏的汉化，等那个完成后才能全力汉化艾鲁村。剧情文本导出了5M左右（不知道是不是全部剧情文本，剩余的正在导出）。视频字幕版已经弄好，但是发布的时候会有两个版本，带字幕的和没字幕的。



PG：能不能透露一下，大概什么时候能放出呢？

RIP达人■：这个嘛， 我也不清楚什么时候可以放出。因为这个游戏的剧情文本很难导出，导出后还要很多天来翻译和导入，所以这个游戏的汉化过程很艰难的。另外就是前面说的，AND汉化组正在汉化另一个游戏，只能等他们忙完，才能全力做这个了。

PG：AND正在汉化什么游戏，能说吗？

RIP达人■：不是我不想说，其实我也不知道，他们可保密了。我只是参与艾鲁村的汉化，并不算他们组的正式成员。

PG：我看游戏ISO放出不久，你们就宣布汉化这个游戏了。大概什么时候开始汉化的？

RIP达人■：ISO放出很多天，都没有汉化组接手，我就自己试了一下。具体什么时候开始的，算是9月4号吧。

PG：汗，才10天而已嘛。很早就想汉化，看来你对这个游戏很有爱啊。汉化这个游戏是谁做的决定？

RIP达人■：因为这个游戏是怪物猎人系列的，所以很喜欢。当初没人接手这个游戏，我就决定自己来试试，当然自己一个人还是无法完成汉化的，就找到了AND汉化组，决定一起汉化。

PG：看来你很喜欢正统的《怪物猎人》。

RIP达人■：对，因为游戏方式很特别，不是靠等级高就能打赢这些怪物的，而且小瞧它们会吃亏。完全靠实力取得素材，进行装备的升级，然后挑战更高级的怪物。狩龄已经有6年的我，这6年里，我看着这个游戏一直在不断的创新，CAPCOM想尽一切的方法来吸引更多的玩家，就诞生了这个外传性质的游戏——《怪物猎人 暖洋洋的艾鲁村》。感觉怪物猎人困难的玩家，不妨试试这个可爱风格的游戏。

PG：艾鲁村这个游戏好玩在哪？如果不是《怪物猎人》粉丝，玩起来会不会有障碍呢？

RIP达人■：这个游戏就在于它简单的操作，猫猫的育成，加上狩猎模式，而且可以继承到《怪物猎人P3》中。可爱的猫猫深得女性们的喜欢，狩猎模式又不失怪物猎人本来的游戏方式， 如果不是怪物猎人粉丝，可以试试这个育成游戏。本作总体来说是很悠闲的，加上猫猫可爱的叫声和表情，怎么都值得试试。

PG：艾鲁村汉化人员有几个？怎么分工的？你在组里主要负责什么？

RIP达人■：前面说了，其实我们还没有正式开始，人员方面还没确定，没有进行具体分工。我只知道AND汉化组的组长是轩尘风 ，技术是little _ c。我只负责一些简单的工作。

PG：你说自己是第一次参加AND汉化组，之前有过汉化经验吗？

RIP达人■：我之前没汉化过任何游戏，更别说什么经验了，其实我是个初学者。

PG：第一次参与汉化游戏的感觉如何？

RIP达人■：感觉嘛，算是兴奋吧。因为这个游戏是我第一次参与AND汉化组。在各方面我都没有他们做的好，他们没给我分工，只是说我能干什么就干什么，先把自己能干的做好就行了。





PG：说说你加入汉化组时的情况吧。

RIP达人■：其实我不算真正加入汉化组，只是为了汉化这个游戏才和他们一起合作。当然，我也希望以后还有机会一起汉化游戏。其实我没有太多的时间，平时上班很忙，只能利用空余的时间来做我能做的。

PG：不过大家对AND汉化组还比较陌生。给我们介绍一下你所知道的AND汉化组吧。

RIP达人■：AND汉化组是多玩的专属汉化组，他们汉化组成立没多久，以下是他们的作品，不知道我找齐没有。

PSP《地狱犬计划》菜单汉化版
《廉价2000系列 麻将》图片汉化先行版
PSN《弹珠台》汉化版
PSN《爱的金手指》汉化版
《家族 沐光之坡上卷》汉化版v2
《凯蒂猫：方块冲击123》汉化版v2

PG：目前汉化过程中遇到的最大的困难是什么？

RIP达人■：我在MHi_Master.prx这个文件里导出了菜单文本，导出菜单文本后就找到AND汉化组的组长，组长帮我找了翻译，把菜单翻译完了。AND汉化组的little_c试着在POKAPOKA.BND里导出剧情文本。剧情文本很难导出，要在4000多个文件里找出全部的文本文件，我感觉这算目前最难的事情了。

PG：基本就这样了，有什么话要对读者说吗？

RIP达人■：其实想说的前面已经说的差不多了。只是希望大家耐心等，我们会尽快汉化出来的。

PG：最后祝你们汉化顺利，以后给我们带来更多的汉化作品。

RIP达人■：谢谢掌机迷的采访，也谢谢大家的支持，以后我们会带来更多的作品。

大人的社交场

——来看看最近游戏中流行的“夜店”

文/硬核

在日本，有一种场所是主流人群喜欢的地方，就好像里面卡拉OK、高级的料理等等要素都是商家和客户之间的润滑剂。很多人都会专门跑去那里消费，寻找心灵的慰藉。这种场所遍布全日本，已经成为一种日本独有的文化。尽管这是一种以社交为主的场所，各种宅一般是不会去的，但这种文化居然已经渗透进了被宅占领的游戏界。比如那个《如龙》系列，游戏中包含这种场所已经成为此系列的一个卖点。再比如《梦幻俱乐部》系列，干脆就是以这种场所为主要舞台。而“这种场所”指的就是キャバクラ。

到底什么是キャバクラ？这个词咱们一般翻译成“夜店”。实际上并不准确，因为夜店所指的范围太广太笼统。キャバクラ是一个日本人生造出来的词，是由キャバレー（法文单词cabaret）和クラブ（英文单词club）组合而成。キャバレー相当于在剧院中加上餐厅，边看舞台上的各种表演边吃东西。进去就需要交钱买门票，而且是时间制。クラブ则是那种非常高级的会所，只允许会员进入。进入之后要花多少钱并不会事先告诉你。当然能够进入那里的人都是花得起钱的，再多也不怕。很明显，キャバクラ混合了这两种场所的一些特点，也就是有着キャバレー的大众性和クラブ的高级感。



↑クラブ是高级会所，主要是玩情调。



↑キャバレ跟国内的夜总会一个意思，以看表演为主。



↑キャバクラ是日本特色的夜店，来这里为了花钱买满足。

当然也不一定全是大众化，不少キャバクラ也是会员制度，比如《梦幻俱乐部》中就是这样。不同的是，想要成为“梦幻俱乐部”的会员，必须有一颗“纯洁的心”；而想成为真实世界中的キャバクラ会员，必须要有大量的钞票。

"先生，一瓶够么？我背后还有哦。"

没人愿意接待一些进店之后不花钱消费的顾客，所以只有展现了你的经济实力之后，才有可能获得会员证。

一个典型的キャバクラ，会有"ママさん"在外面拉客，然后"キャバ嬢"负责接待这些客人。他们在一个大桌子周围的沙发上坐下来，接下来就是充满阿谀奉承的语言、香烟和酒精的刺激……其实人们去キャバクラ很少是为了吃饭和喝酒，他们都是冲着キャバ嬢去的，就像你玩《梦幻俱乐部》一样。キャバ嬢是"キャバクラ嬢"的简称，和クラブ里面的女性从业人员ホステス其实差不多，英文都叫做Hostess。中文嘛，我不知道。（真不知道，毕竟咱们没这种正规的行业，别逼我说。）キャバ嬢要招待和取悦客人，目的就是让客人花钱消费，有点像是现代的艺妓。但是客人们不会去关心怎么定义キャバ嬢，他们进去之后，享受的就是那种虚伪的优越感。

在游戏中，跟キャバ嬢的交流方式似乎更像是恋爱养成游戏。你要观察她们的喜好，点她们喜欢的酒和食物，在适当的场合下说适当的话。如果可以的话，约她们去她们感兴趣的地方，送她们喜欢的得体的礼物……特别费脑子。当然，毕竟



↑キャバクラ都是直接用キャバ嬢的照片当招牌挂出去招揽客人的，而且很多还会对キャバ嬢的人气度进行排名，内部竞争也非常激烈。

这些游戏的玩法是去"攻略"某一个キャバ嬢，让她对你产生好感，最终成为朋友。而在现实中的情况往往相反，キャバ嬢才是那个要费脑子的人。她们在外面要寻觅潜在的客户，介绍他们去自己的店里消费（不少会员制的キャバクラ会员证就是这么发的）。在店里时要想尽一切办法让顾客觉得他们是最帅的、最有魅力的男人。根据接待的客人的行业不同，キャバ嬢可能还需要通



↑这是《龙如》系列中的歌舞伎町场景。真实的歌舞伎町之中キャバクラ数量相当丰富，第一个メンズキャバクラ也是在这里出现。



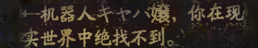
↑真实的歌舞伎町，一片歌舞升平。成龙的《新宿事件》有不少这里的镜头。据说这里不让拍电影。

过阅读大量的报纸来获得相关的新闻，这样才能够跟客人有话题。当然キャバ孃还要会喝酒、会唱卡拉OK。每天要注意自己的打扮，在饮食极度不平衡、不规律的情况下保持最好的身材。同时还要注意内部的竞争，毕竟有钱的客人来到店内所有的キャバ孃都想去接待；还要注意看ママさん的脸色。另外，不少客人会有一些越轨的行为。虽然也有不少的キャバクラ里面，顾客可以对キャバ孃动手动脚，甚至[哔——]，但在比较正规的キャバクラ里，“眼看手勿动”是基本的准则。有经验的キャバ孃会根据情况摆出强硬的姿态，直接用“雅美蝶”之类的语言来反抗。胆子小的可就惨了。

在如此高的压力之下，依然有大量的女性不断涉足这一行业，原因显而易见——为了钱。キャバ孃采用的是时薪制，低的1小时挣1500日元，高的每小时能挣5000日元甚至更多。相比之下，在麦当劳打工1小时只有800日元至1000日元。别忘了这只是基本工资，キャバ孃的收入还有来自卖出酒类的提成，以及客人给的小费。キャバクラ内最贵的东西是酒类（一般的洋酒一瓶就要好几万日元，够买家用机了），也是最赚钱的东西。卖出每瓶酒都会给キャバ孃提成，比如顾客消费一瓶2000日元的啤酒，キャバ孃可以获得400日元。具体的比例，不同的店会有不同的规定，但肯定会有提成，这是キャバ孃卖酒的直接动力。

キャバクラ里除了这些消费，还有所谓的“指名”费用。就是客人进入店里，点名要求某位キャバ孃来招待他，这需要额外的交钱。熟客可能在进店前就想好了指名谁，也有客人进店后看了一圈再决定指名哪个キャバ孃。如果キャバ孃受欢迎，指名让她招待的人多，キャバクラ的收入也就越多。那么这个キャバ孃一般会得到额外的奖金。还有，如果客人带キャバ孃出店约会，专业术语叫做 “同伴”，此时一般都会送礼物和小费。碰到出手阔绰的人，10几万日元不在话下，得一辆跑车也不是不可能。所以当キャバ孃有机会赚到很多很多的钱，具体多少我不知道，您也别打听了，问别人的收入是不礼貌的行为哦。（“指名”和“同伴”你都可以在《龙如》和《梦幻俱乐部》等游戏中体验到。）

外国人也可以在日本成为キャバ孃，事实上这是来钱最快的活儿。很多亚洲欠发达地区的女性通过中介跑到日本去当キャバ孃，这个并不足为



←机器人キャバ孃，你在现实世界中绝找不到。



↑卡拉OK在真实的キャバクラ中几乎是必不可少的。



↑梦幻俱乐部的キャバ嬢，D3P官方称她们为ホステス，显得更高级。

奇。有意思的是，不少欧美发达国家的女性也来日本当キャバ嬢。她们可能是一些在日留学或其他原因生活在日本的女性。这些人最常见的打工方式就是教外语和当キャバ嬢。教外语往往需要一定的相关工作经验，需要定一个长期的合同。这样一来，无需工作经验、工作时间较短的キャバ嬢就更受欢迎。

有加入当然就有退出。在这个吃青春饭的行业里，30多岁的キャバ嬢就已经不那么吃香了，到了可以退休的年纪。也有不少年轻的キャバ嬢一开始就不打算长期做下去，她们在攒够了钱之后，就会离开这个行业，追随自己的梦想去了。还有些人是受不了压力，无法坚持，因为这种工作除了在饮食方面存在问题，心理问题更严重——有人做久了之后没办法分清客人和朋友之间的区别，她们在普通的约会中可能会下意识的想要收钱……于是她们也决定不再当キャバ嬢。

一般受欢迎的キャバ嬢最后都能变成“ママさん”（妈妈桑）。她们是一家キャバクラ的核心人物，她要管理キャバクラ的一切事物。为什么说受欢迎的キャバ嬢能够转职成为ママさん呢？首先她们肯定有钱自己开店铺，也有管理的经验，最重要的是她们有人脉。很多キャバクラ都靠招待回头客，只要キャバ嬢自己能联系到不少客人，她就有了独立出去经营的最大资本。一旦开了自己的キャバクラ，ママさん要亲自招新人，并且教她们作为キャバ嬢的基本知识，比如谈话的礼仪和服饰装扮等等。她还需要根据情况选择入店的客人，那些没钱的人就不能让他们进来。如果不想惹麻烦，像是一些暴力集团的人物也要想办法拒绝他们入店。最后，作为ママさん，她自己本身也是一个キャバ嬢，而且一定要是店内最受欢迎的。如果最受欢迎的是别人，那个キャバ嬢就很有可能拉着自己的客户跑了。就像ママさん自己当年一样。

就像日本动漫业有少年漫画又有少女漫画，恋爱游戏有男性向又有女性向一样，既然有了专为男性客户服务的キャバクラ，同样也就会发展出专为女性客户服务的类似场所，一般



↑ホスト的造型大同小异，看起来都一样。

称为メンズキャバクラ（メンズ等于Men's，意思是“男性的”）。最早的メンズキャバクラ出现于2001年，服务的性质跟キャバクラ差不多。只不过在日本这样一个男性主导的社会，人们对メンズキャバクラ的争议比キャバクラ要大，而且在里面负责接待女性顾客的男性从业人员ホスト（Host）更容易招来非议。

最后我想说的是：キャバクラ是日本的特色，也符合日本的法律。请大家不要尝试在国内去找类似的场所，因为很多观念不一样，而且国内“类似”场所基本上都存在非法的情况。就算是真正合法的、和日本キャバクラ完全一样的店，也只是充满了谎言和金钱交易，你真的确定你想去吗？还是玩PSP的《黑豹 龙如新章》或者《梦幻俱乐部 携带版》吧——纯洁，而且漂亮养眼！（三次元什么的最讨厌了！）或者换一个更俗气、更现实的理由——便宜，而且没有酒精！

那种恍然大悟的感觉真的很好

——《尸体派对》汉化者莉莉白专访

采访/剑致

上个月PSP版《尸体派对》出来的时候，我就联系了PC版“CP 1-3”（注1）的汉化者莉莉白。莉莉白从PC版就参与了本作的汉化，如今又参与PSP版的汉化。不过按照她自己的说法，由于目前工作繁忙的原因，她只是充当组里的吉祥物……当然这是谦虚的说法。由于时间的关系，这篇访谈一直拖到了本期。经过几次采访“延期”的道歉后，终于在本期截稿前的某个夜里，我再次在秋秋上骚扰莉莉白。（注1：《尸体派对》的CP就是章节，PC版分为一个个CP推出，其实是一个游戏的不同章节。而PSP版一个游戏直接包括5个CP。）

PG■：有时间吗，莉莉白大人，想和你聊聊尸体派对汉化。上期最后没来得及，不好意思。当时也考虑你汉化应该还有一段时间，就想放到这期了。
莉莉白■：可以的，今晚还算闲。

PG■：那太好了。先问一个大家都感兴趣的问题吧，目前汉化进度咋样了？
莉莉白■：莉莉问下组员，请稍等……
PG■：嗯，好的。

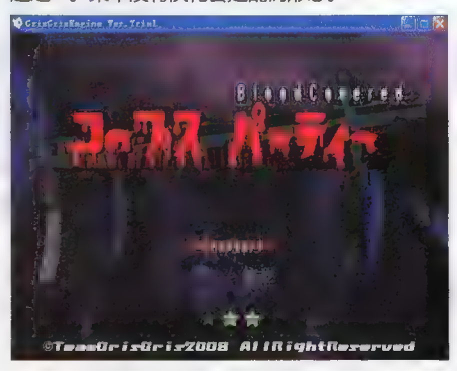
（两分钟后）
PG■：PC的文本基本完成，PSP版还差道具和菜单文本（老问题）没有解决，另外EX暂时还没开工。

PG■：我们是掌机杂志，我没玩过PC版，好像PC版是分章出的是吧？PSP版有5个章节，除了道具和菜单文本，其他都汉化完了？
莉莉白■：PC分章出无误，PSP版还差道具和道具说明没有汉化，另外EX 4-10没有汉化。其他都完成了。（编辑注：EX是游戏中的内容，每个EX是一个次要角色的小故事。）

PG■：能透露大概什么时候发布吗？
莉莉白■：这个……不好估计……

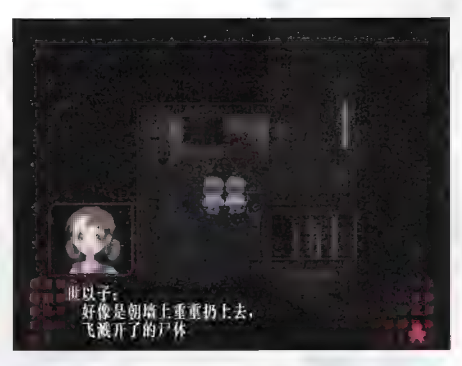
PG■：嗯，明白。听朋友说这游戏是你个人汉化。刚才你说问组员情况，是成立了专门的汉化组吗，还是和其他汉化组合作什么的？
莉莉白■：汉化组倒没有，只是一群喜欢CP的人聚在一起而已。有几个是莉莉拉来的苦力，哈哈。

PG■：哈哈。本想问你目前遇到的比较大的困难是什么来着，你前面说了菜单文本。老问题是指什么？
莉莉白■：菜单文本，PC版汉化就没有解决的问题之一。菜单没有汉化会是乱码形态。



PG■：还真是这个问题啊。没有解决是程序方面的问题吧？
莉莉白■：对，是程序方面的。文本的编码上，PC版由某组员自创的编译方式解决，不过菜单的文本不知道怎么改，所以遗留了。





PG■：PSP版和PC版是一样的问题啊？
莉莉白■：问题存在，而且最近那个组员在实习期，所以时间上很紧。这块只能先等待。

PG■：大家想要完美汉化是吧？不放过菜单。
莉莉白■：能解决当然是最好的。实在不行的话，为了不让大家等太久，也只能像PC版一样先放出去，等以后解决再放补丁之类的东西吧。

PG■：嗯，这是个方法。
莉莉白■：对了，PSP版文本的编码暂时还没有成功，不好意思......

PG■：啊......这是个大问题啊。
莉莉白■：主要是因为前面说的那个组员不在。

PG■：看来还需要一段时间了。是不是解决编码就好办了？
莉莉白■：编码问题解决掉至少可以做到PC版的状态，也就是进入游戏后除了菜单全部汉化。

PG■：明白了，希望早点解决编码问题。文本方面，PC版和PSP版有差别吗？
莉莉白■：文本的区别还是有的，PSP版对细节进行了很多处理，不过大致剧情什么的和PC版没差别。

PG■：目前组里有几个人，大概是怎么分工的呢？
莉莉白■：主要成员大概有8个人左右吧，帮过忙的人还有一些。

PG■：你在组里负责什么呢？



莉莉白■：PC版时期担任了一部分汉化，还有大部分的后期工作。现在由于工作关系，基本变成吉祥物的存在。

PG■：工作关系？听说你是老师啊？
莉莉白■：嗯，刚工作所以事情很多，不能像以前那样花大时间去处理CP的事情。

PG■：汉化游戏的老师，允许我拜一下。你接触CP很早，对这个游戏的感情很深吧。我看喜欢CP的人对CP的爱都很深的样子，你觉得这个游戏的魅力在哪里呢？
莉莉白■：剧情和音乐。

PG■：能详细说说吗？毕竟很多掌机玩家不太了解这个游戏，像我们这些编辑以前都没接触过......
莉莉白■：详细啊......莉莉的文字表达能力不是很好，可能不能说的很到位，我就简单说说吧。剧情方面，早期的时候莉莉只接触过CP1~3，那个时候CP4还没有出来。当时感觉前面的内容层层深入，并且迷点重重。细节方面也有挺多东西值得挖掘，所以就算画面不怎么样，当初莉莉还是很喜欢的。另外说来惭愧，莉莉的胆子不是很大，所以之前一直是当电影来看的，游戏一直没怎么玩。另外，当时在NICO上看的完整流程视频，也是后来莉莉搬运到A C的那个版本。再后来因为版权问题，那个视频被NICO删掉了。等到CP4出来后，剧情方面就可以说是让莉莉很吃惊了。因为很多建立在CP1~3上的“常理”推断被否决，或者说莉莉想的有点肤浅。而且CP4最后在揭示了事情的部分真相



时，那种恍然大悟的感觉真的很好。虽然CP5里的真正真相还是让莉莉觉得被作者摆了一道。莉莉就是猜不到作者在想什么嘛！

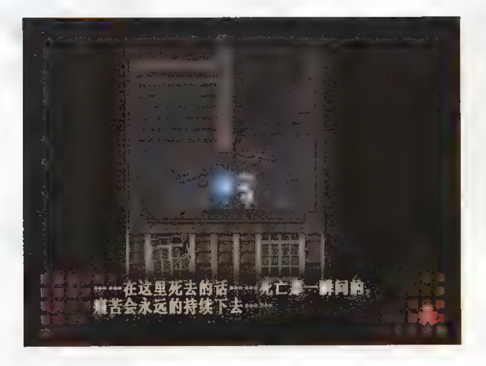
PG■：是不是后面的剧情有点牵强？我没玩游戏，只看了上期别人写的剧情攻略，感觉最后的真相有点乱啊。
莉莉白■：只能说可能有点赶工，所以一些地方没说清楚；也有可能——莉莉觉得这个可能比较大，是为了给续作留下空间。

PG■：前几个CP的时间间隔大吗？
莉莉白■：时间间隔啊，莉莉要查下。当初是渔场上——现在的小镇，某人写介绍帖的时候，莉莉接触到这个游戏的。那时候还只有CP1和ＣＰ2。

PG■：没关系，不用查。我只是想到可能续作还要一段时间，毕竟这游戏不是量产那种。你说的渔场是什么？
莉莉白■：东方渔场，不对……动漫渔场——东方同人堂。

PG■：哦，我对动漫网站了解很少。这个游戏的剧情对日文的要求高吗？
莉莉白■：莉莉是觉得不高，因为莉莉也只有懂五十音的水准而已……

PG■：谦虚……只有懂五十音怎么能汉化啊？



莉莉白■：只是很皮毛的懂一点点，剩下都是凭语境推测，看已有文字猜测和查字典弄出来的。所以PC版实际是有部分汉化错误的。

PG■：还是觉得你在谦虚……如果真这样，翻译多困难啊，能看出你对这游戏真有爱。
莉莉白■：当初CP1的流程视频莉莉搬运到ＡＣ后，花了3天时间靠字典把ＡＣ的汉化字幕做上去。那个时候可以说是对CP宣传最热心的时候吧。

PG■：大概是哪年？
莉莉白■：09年3月。

PG■：也不是很久啊？
莉莉白■：那个时候CP4还没出来哦。相关资源也很少，游戏本体都不是很容易弄到。

PG■：明白，这游戏还是挺冷门的。
莉莉白■：直到现在莉莉都不觉得CP是热门。

PG■：嗯，还是挺小众的。有没有类似的游戏，或者说稍微接近的？
莉莉白■：嗯…莉莉倒是没怎么玩过其他这类游戏，推荐不出来呢……接触CP也是一种缘分吧。

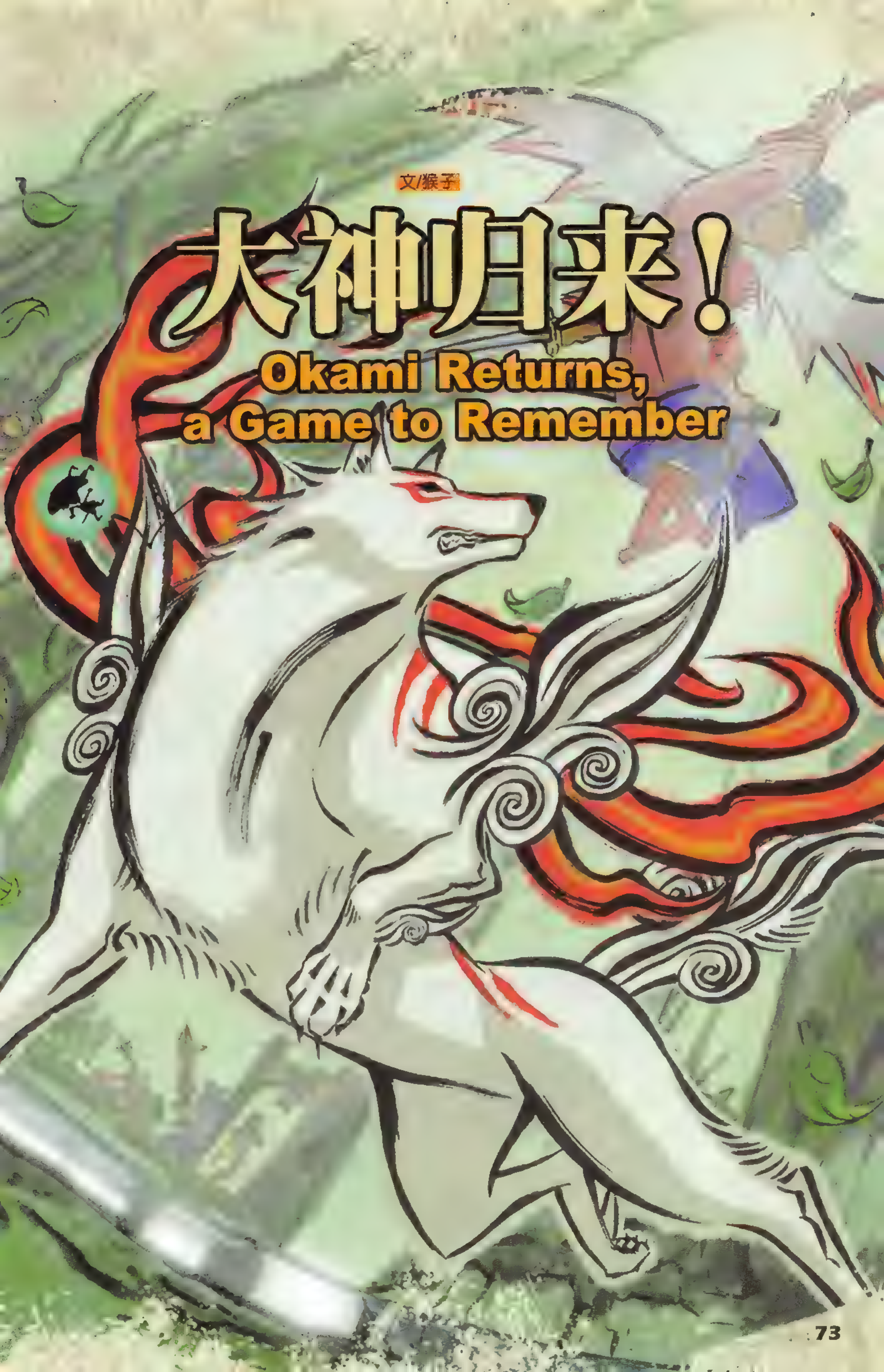


PG■：当时的情况是怎么样的，看到别人的介绍贴就喜欢上了？
莉莉白■：当时是指09年3月吗？看到介绍那就更早了，CP3都还没有的时代。具体时间不可考，因为渔场已经关闭，找不到那个原帖了。

PG■：嗯，基本就这样了。最后能问个个人问题吗，你是什么老师啊？
莉莉白■：数学。

PG■：厉害……多谢接受掌机迷的采访。祝你工作顺利，身体健康。
莉莉白■：好的，也祝你们越做越好。

（注，插图的汉化版游戏截图为ＰＣ版。）


文/猴子
大神归来！
Okami Returns,
a Game to Remember

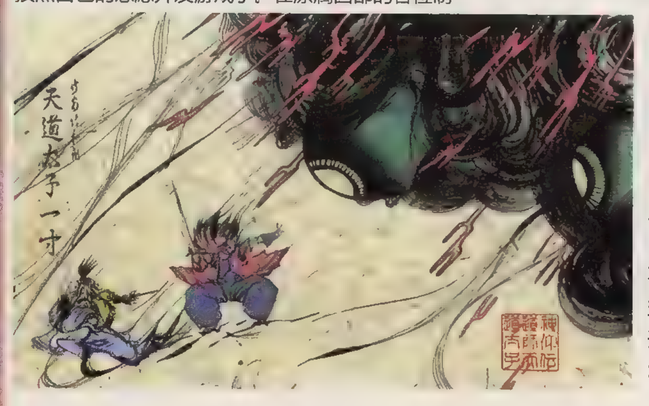
妙笔傲风霜雨雪　大道无形横空出世
匠心寄水墨丹青　神来之作万众翘首

随着DS版《大神传》发售日的临近，玩家们对于这部作品的期待也一日多过一日。说起来，很多人还是看到它的前作之后才对《大神传》加以关注的，我们熟悉的《大神》（Okami），是原为CAPCOM下属的Clover Studio策划和制作的PS2游戏，于2006年4月20日发售。当时距离PS3发售只有半年左右，可以说是PS2后期少数几部具有影响力和优秀素质的作品。

大神与四叶草

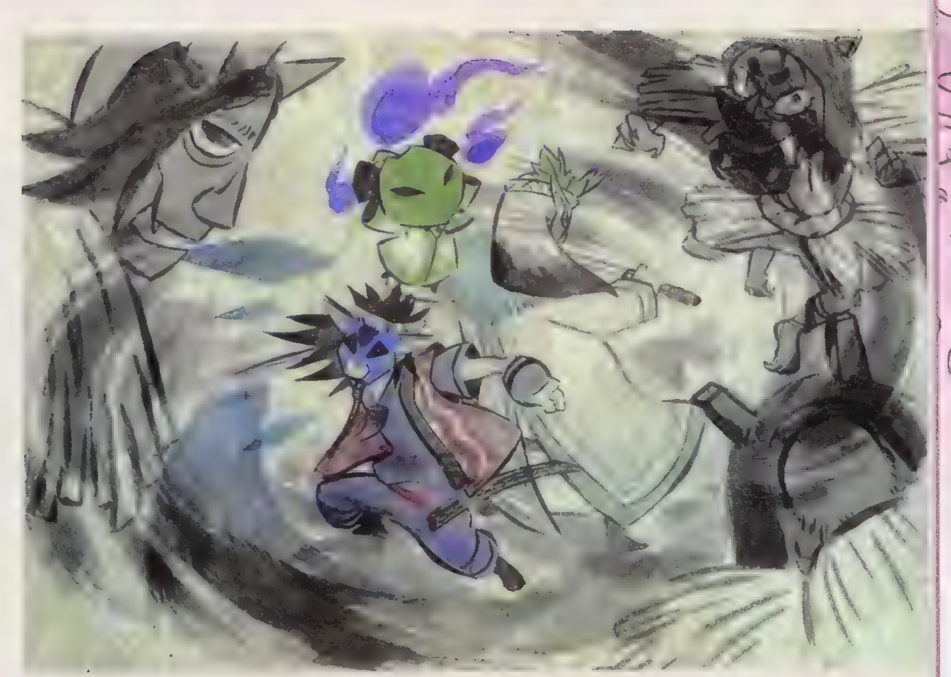
实际上，早在2003年Clover Studio小组宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。但是这个游戏的开发进度一直很缓慢，直到05年TGS的时候才有体验版放出。虽然这部游戏的制作周期相当长，但是玩家们拿到最终成品的时候却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的作品，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

《大神》是一个以神话故事为题材的动作冒险游戏，主创神谷英树自然不必多说，从当初的《鬼泣》《红侠乔伊》到去年的《猎天使魔女》，他制作的每一部游戏都充满了个性。实际上，和他一起在Clover Studio共事的三上真司、稻叶敦志等人，都是相当有个性的角色，在CAPCOM的第四开发部时代都是顶梁柱级的人物。无奈因为受CAPCOM内部纷争的影响，原来的四部被解散，几位有个性的人都被"流放"到了Clover Studio。不过他们也算是远离各种是非纷扰，能够按照自己的意愿开发游戏了。在原属四部的各位制作人中，神谷英树这位鬼才首当其冲，推出了这样一部策划多时、潜心制作3年的游戏，在樱花盛开的时候与众玩家见面，也算是重组后的Clover全体成员们献给游戏爱好者们的一份大礼。



2006年的游戏市场，正是电视游戏衰退急剧萎缩、即将下滑到低谷的时候。直到那一年年底Wii的发售才改变了这个局面。在此之前，电视游戏主机的市场是相当不好混的，要不然当初宣布GC独占的《生化危机4》也不会劈那么多次腿了。在当时，一部游戏假如不是已经出过十代八代的百万系列大作的话，一般是没什么机会给你好几年的时间去开发的。即使是已经量产化的传说系列，也已经要起用N班人马，以保证每年制作出1-2部作品。而Clover能用3年的时间去做一部《大神》，其主创和下属工作人员的"坚持"精神是一个重要原因。Clover的注册资金只有几千万日元，员工总数60多人，新进员工的月薪只有20万日元冒头（日本的平均月薪在40万日元左右），在这样一个艰辛经营的公司里坚持干上3年的人，应该是很有忍耐能力了。可以说，正是因为有无数像Clover这样的公司，我们才能在这个不景气的业界看到一线光明，就像大神之笔在天际画出的第一缕阳光一样。

可惜的是，叫好的作品未必叫座，是非成败总要由残酷的市场说了算。虽然Clover Studio的Logo是象征幸运的四叶草，虽然《大神》的制作历时3年，但是到最后只获得了14万份的销量。这个数字并不能为CAPCOM带来太大的收益，Clover的人才们也最终离开了CAPCOM，随后成立了SEED。一段时间之后韬光养晦



将其更名为Platinum Games。我们看到的《疯狂世界》《无限航路》《猎天使魔女》和即将推出的《征服》，都挂上了我们熟悉的SEGA商标。无论如何，神谷、稻叶、三上这些人才总是不会被埋没的。

话说回来，是金子总会发光。虽然日本的玩家们不怎么买《大神》的账，但是这部作品在欧美地区获得的人气还是很高的。在2008年，四叶草小组已经人走茶凉的时候，CAPCOM突然想起了这部还没有被玩家们遗忘的优秀游戏，于是决定为它寻找一个更加适合操作的平台——Wii，而任天堂为了满足北美玩家的要求，也很支持《大神》的移植工作。不过神谷他们走了这么久，想叫回来也不大可能了。于是任天堂和CAPCOM合计之后找到了另外一个能胜任移植工作的小组：美国的Ready at Dawn，这个为PSP制作《战神 奥林匹斯之链》的团队（顺便一提，即将发售的《战神 斯巴达之魂》也是他们做的）。Wii版的移植度自然不必说，由于采用了遥控器的体感操作，玩家在使用神笔的时候比起PS2版更加得心应手。而游戏的画面也追加了16:9的比例。唯一让人觉得不满意的是游戏的画面并没有什么实质上的提升，在使用色差线的液晶电视上依然模糊。美版Wii《大神》的结尾动画中，原Clover的人员名单也被删除。但是到了2009年日版发售的时候，又恢复了完全版的结尾，游戏的操作性也得到了更好的调整。现在想重温《大神》的话，Wii日版是最佳选择，PS2日版次之。毕竟，东方水墨风格的动画里出现大量英文对白，看着肯定怪怪的。

《大神》的灵魂——和风东方画

《大神》最吸引玩家的亮点是它的画面。虽然对于制作游戏的Clover的各位而言，卡通渲染的3D游戏早就是驾轻就熟的事情，但是使用水墨的渲染，对于当时整个游戏界而言，都可以说是前无古人的。本作的人设和插画设计是木村圭吾，一位以前在游戏界没怎么露过面的日本画家。他所擅长的“日本画”，在中文里被称作“胶彩画”。这是一种以胶为素材媒介，混合天然矿物的粉末，与水调和后，用画笔在纸、绢、麻或木板上的一种作画形式。更可以结合不用的素材，表现出许多的可能性。

胶彩画是从奈良时代到平安时代（中国唐朝），由中国通过朝鲜半岛传到日本的绘画技法，以工笔重彩为主。最初日本画师模仿中国画的风格，将其称为“唐绘”，之后逐渐加入日版元素，发展出所谓“大和绘”。此后，中国画（汉画）与



日本画（和画）便有了区别。又过了很多年之后，西方的油画技法传到日本，被称为“洋画”。胶彩画被称作“日本画”，不但有别于中国的水墨画，也和浮世绘等日本艺术形式有较大差别。胶彩画使用的胶质可由动物、植物提炼出来，中国古代唐朝张彦远所著的《历代名画记》中，记载了胶彩画使用鹿胶、鳔胶、牛胶作为媒材。这些炼胶的方法在中国渐渐失传，在日本使用软质、硬质鹿胶、鳔胶、牛胶、兔胶、粒胶、三千本胶等胶材，这些胶的炼制方式，是依古代由中国传入的方式炼制的。而胶彩的颜料粉的来源为天然矿石研磨而成的粉末，《历代名画记》中也提及了颜料依粗细、颜色浓淡、质感等层级的分类。

对于长期生活在快餐文化中的玩家们来说，“和画”这种艺术形式恐怕是比较陌生的东西。不过，纵然快餐文化看来琳琅满目，但可口可乐再好喝也有喝腻的时候，在这时突然来上一杯新煮的清茶，那种享受是难以言表的。《大神》就是这样一部作品。因为它的出现，传统的东方艺术在游戏世界有了一席之地。与写实的西洋油画或水彩相比，和画比较注重纯朴的一方面，给人的印象是自然单一，淡薄清和，正像茶道一样。而游戏的动态画面清新自然，3D卡通与水墨、胶彩居然能够如此奇妙地结合在一起，真让人感到惊讶不已。如果说中国制作的《小蝌蚪找妈妈》首开2D水墨动画先河的话，那么《大神》则使广大游戏爱好者们领略到了3D和风动画的魅力。实际上，绚丽的动画、流畅的动作和操作感只是《大神》魅力的一部分而已。本作系统的核心——“笔神”才是最让玩家感到新奇的东西。在游戏时，“天照”通过向隐藏在世界中的笔神们学习绘画技能，用一支“神笔马良”般的毛笔，在游戏世界中画出种种奇迹。这些话听起来貌似荒诞不经，而当你真正玩起来的时候，你会为这样的游戏创意惊呼——虽然PS2没有NDS这样的触摸装置，但是画起来的感觉还是很爽的。谁会想象得到，在周围一片黑暗的半夜，只要在天上画个圈就会变成太阳呢？这种“逢山开路遇水搭桥”的设计，体现了游戏制作人的一片苦心。这也使玩家们不得不承认，当初的Clover果然是CAPCOM流放优秀人才的地方（苦笑）。Wii版更是给了玩家一个亲自动手在电视上挥笔的机会，至于近在咫尺的DS版……就不用多说了吧。有时候，也许你会有一种感觉：NDS和《大神》才是绝配。

遍访东瀛仙府 尽览扶桑风土

——与《大神》相关的传说众生相

如果说《大神》的故事是原创的，这话恐怕没人信。从主人公的身份，到串联在游戏剧情中的许多小故事，我们可以看到，神谷英树和他的部下们在设计游戏的时候，几乎把日本古代脍炙人口的神话传说都用上了。虽然整个游戏的剧情纯属虚构，但是这些故事的原型，就连日本的小孩子们都很熟悉。如果你想了解这个号称有八百万神明庇佑的东洋岛国的诸多神怪故事，只要把《大神》通一遍就行了。这个绝非虚言。如果你不信的话，那就请继续往下看。

其之一：天照大神

“大神”，在日语中读作“おおかみ”，汉



字亦写作“狼”，由此可见我们的主人公实际上是一只白色的狼。它的名字“天照”（アマテラス）则来自日本古代神话的“天照大神”，是日本神话中的太阳女神，亦是日本神道所供奉的最高神祇。在游戏中，天照是百年前讨伐八岐大蛇的神狼“白野威”的转世之身，由于八岐大蛇的封印被某人（后面会提到）无意间愚蠢地开启，整个世界（其实是日本）笼罩在黑暗之下，妖孽横行。天照大神的灵魂受到木精的召唤，附着在白野威的石像上，变成了一只狼，装备了三种神器（镜、剑、勾玉），奔走于日本各地，斩妖除魔，将生机带回人间。尽管游戏中的天照全身笼罩霞光彩云，拉风无比，但是在凡人眼中，它只是一只白色的狼狗而已。有意思的是，虽然木精称呼天照为“慈母”，但是这只狼狗撒尿的时候总是抬起一条腿，而且看到漂亮女孩子就会盯着胸部瞄个不停，所以它的性别很难断定。

其之二：一寸法师



和天照一起奔走于各地的那只小“虫子”，实际上是一个身高不超过3厘米的小孩，只是因为戴着一个比身子都大的斗笠，才看起来像个甲壳虫的。他的名字叫“一寸”，是个妖精族（小人族）的旅行画师，对于绘画颇有造诣。因被天照魅力所折服，于是甘愿做它的助手。在天照缩小的剧情中，我们可以看到他的真正样子。一寸的性格开朗明快，而且十分争强好胜。对于女孩子的请求，总是没有抗拒力。与不会说话的天照相比，一寸这个热血少年更像个主人公的样子。

说到他的原形，“一寸法师”的故事有点像“拇指姑娘”的男生版。“一寸法师”并不是和尚，而是一个长不大的孩子（古代幼儿常以“法师”为乳名，如信长之嫡孙名为“三法师”）。他在十六岁那年，以针为剑，以麦秆为鞘，以碗为船，经历种种冒险来到京都，最终打败了掳走公主的鬼怪，并且得到了许愿的万宝槌，恢复了正常人的身高，与公主喜结连理。日本的父母经常用这个故事激励孩子们，让他们在生活中充满自信。《大神》中的一寸，佩戴着宝刀“电光丸”，不但绘画功夫一流，剑术也相当了得。这种人小志气大的精神不但完美地再现了“一寸法师”的形象，而且也让天照在旅途中增加了不少乐趣。

其之三：咲耶姬



在故事的开始，召唤天照大神之魂与白野威的雕像合体的那位仙女“咲耶”（サクヤ），其原型是“木花咲耶姬”。她在游戏中的造型十分性感，并且在游戏的初期为天照提供了不少提示。说到这位公主，她的身份在神话时代非同寻常，甚至关联到现实。说到这个么，下面讲的东西牵涉到古代日

本传说，一些人的姓名会很难记，大家也用不着记，只要看的时候别犯头晕就行了。

她是日本古代神话中的天照大神之孙琼琼杵尊（ニニギ）的妻子。在“天孙降临”的传说故事中，木花咲耶姬是一位如樱花般美丽的女子，与琼琼杵尊结婚之后产下三子，开枝散叶，其中第三个孩子火远理命（ホオリ）的孙子就是日本最早的“国家元首”——神武天皇。

不过，神武天皇只是一个传说中的人物，此后传承的绥靖、安宁、懿德、孝昭、孝安、孝灵、孝元、开化八位天皇，由于缺乏有力的史料支持，被称作“欠史八代”。直到崇神天皇时，才与现在的日本天皇系谱接续上，随后一直传到现在的平成，一共是125代。毕竟从神话延续到现实是一件比较穿越的事情，这事不能说得太细，我们就不必去深究了。这位公主现在被供奉在富士山本宫的浅间大社里，如果各位有机会去日本旅游，想顺便瞻仰一下的话，去富士山兜一圈就行了。

其之四：大剑士与八歧大蛇



拜KOF等游戏所赐，“大蛇”的故事大概是中国玩家们听到最多的日本神话。八歧大蛇（ヤマタノオロチ）是一个盘踞在出云地区的可怕的巨大怪物，眼睛像红灯笼，一个身体有八头八尾，身上长着青苔、桧树和杉木，身体能把八个山谷和八个山岗填满。这个怪物每年要吃一个少女作为献祭，否则就会降下灾害。这一年正好轮到村子中最美丽的少女栉名田（クシナダ）家，剑士素盏鸣（スサノオ）从高天原被流放到此地。行侠仗义的他自然不能看着不管。于是素盏鸣以要求娶栉名田为条件，用酒灌醉了八岐大蛇并且杀了它，并在它的尾部发现了天丛云剑（三神器之一的草雉之剑）。在《大神》的故事里，杀死初代大蛇的人变成了日本神话中的初始神伊邪那岐（イザナキ），女主角也自然变成了伊邪那美（イザナミ）。这二位的故事可以另写一本书了。有兴趣的的读者可以自己查查看（重口味警告）。

传说中退治八歧大蛇的素盏鸣尊，在《大神》里却是个整天吃饱就睡的醉醺醺的酒鬼。虽然他是杀死大蛇的伊邪那岐的后代，但是剑法堪称超级肉脚，而且就是他破坏了大蛇的封印，把妖怪都放出来的。而栉名田则是酿酒的高手，后来在退治大蛇的时候，就是她的酒让大蛇丧失了无敌结界，使天照一战成功的。在天照的激励之下，素盏鸣最终成为不给祖先丢脸的剑士，并且依靠自己的实力向大蛇发动了致命一击。

其之五：里见八犬传

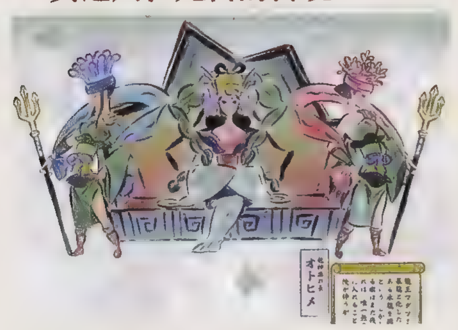


在草雉村风神宫中侍奉的巫女伏姬（フセ姬）所养的五条狗，加上在其他地方冒险时出现的三条，合称“八犬士”。它们的共同特征是佩戴着写有汉字的宝珠，八个字分别是“孝悌忠信礼义仁智”。如果仔细观察的话，你会发现这八条狗的样子似曾相识。实际上它们都是世界名犬。仁狗是柴犬，义狗是哈士奇雪橇犬，礼狗是波音达犬，智狗是日本尖嘴犬，忠狗是甲斐犬，信狗是拳师犬，孝狗是科利牧羊犬，悌狗是土佐犬。

其实八犬士和伏姬的名字来自近古日本小说《南总里见八犬传》。该书创作于19世纪上半叶，正好是江户时代的中后期。其故事假托战国时

代，却借用了中国古代的一些传说和神怪小说作品，从中可以看到许多作品的影子，如《水浒传》等等。但与游戏中不同，八犬士都是人，而伏姬的丈夫八房却是只狗——故事也很离奇（人和狗结婚能不离奇么）。这部作品后来被改编成歌舞伎剧、人形剧（木偶剧）、电影、电视剧，影响颇大。因此虽然这个故事的产生年代较晚，但是游戏的制作者还是采用了它。

其之六：龙宫的传说



龙宫历险是游戏中很刺激的一段。说到龙宫，不少玩家都觉得这个设定十分熟悉。没错，《西游记》里的孙悟空就是从东海的龙宫中拿到金箍棒的。日本的龙宫在设定上与中国神话版十分接近，都是水下洞天福地、一帮仙女在那里跳舞，整天都有山珍海味的宴席啊什么的。但是日本神话中龙宫的故事，又与中国的大不相同。

日本龙宫的主角是浦岛太郎（在《大神》里基本上算个打酱油的），一个渔夫，因为救了龙宫中的神龟，而被报恩的乌龟带到龙宫，并得到龙王女儿乙姬（おとひめ）的款待。临别之时，乙姬送给浦岛一个玉盒（玉手箱），告诫千万不可以打开它。结果浦岛太郎回家之后，发现周围变了很多，认识的人都不在了。他打开了盒子，结果盒中喷出的白烟使太郎化为老翁——原来在龙宫中度过一日，人间却已经是百年沧桑了。这个故事告诉大家什么呢？繁华如梦，人生苦短，还有潘多拉的盒子一样的哲理……本来这个故事很沉重，但是后来却被许多人当作笑谈。别的不说，在《银魂》里，龙宫和乙姬就被狠狠地恶搞了一把。

其之七：竹取物语和辉夜姬

在屉部乡当初发现义狗的竹林里，可以找到竹



取之翁和他的孙女。小姑娘说要寻找自己的身世，于是天照决定帮她一把。之后是类似“钻地小子”一样的迷你宴席，巧妙利用各种手段把她送到最底下，就可以挖出一只宇宙飞船来（汗）。小妹妹告别了爷爷，乘坐飞船升天了（大汗）……这算什么故事啊？

其实这个故事在日本家喻户晓，就算你没听说过，好歹也应该听过“辉夜姬”的故事吧？《竹取物语》说的是一个以伐竹子为生的老翁，一天从一棵劈开的竹子里发现了一个美貌的小女孩，就把她带回家中。这个孩子也很了不得，只花了3个月就长大成人，美貌绝伦，人称“辉夜姬”。后来有多名好色贵族子弟向她求婚，她答应嫁给能寻得她喜爱的宝物的人，可是这些求婚者都遭到了失败。后来皇帝想凭借权势强娶她，也遭到了她的拒绝。辉夜姬看透了这些凡夫俗子，之后突然腾空而起，在这些凡人的茫然失措之中升天去了月亮上。

看完之后是不是觉得很眼熟啊？没错，日本的辉夜姬和中国的嫦娥果然很相似吧。都是超级美女，都是被人逼婚，都是一飞就飞到月球上去，比美国人早了几千年。顺便说一句，日本神话中的月宫里也有兔子，不过不是捣药，而是捣年糕的。

其之八：极北之地的宇宙人

《大神》的剧情发展到后期，天照和一寸来到了名叫神威（カムイ）的地方。这里其实就是北海道。在本地居住着土著民族奥伊那（オイナ）人，其原型是大家都很熟悉的阿伊努族（不认得阿伊努族没关系，好歹玩游戏的人该认识娜可露露吧）。阿伊努是日本现存的两个少数民族之一（另一个是琉球族），而“奥伊那”在阿伊努语中其实是“圣传”的意思。在游戏中出现的奥伊那族青年剑客奥



奇克鲁米（オキクルミ）的原型来头很大，是阿伊努神话中的主神拉克尔，是一个用雷之剑打败过魔神的英雄。阿伊努族人相信，打雷和闪电是拉克尔降临人间的象征。

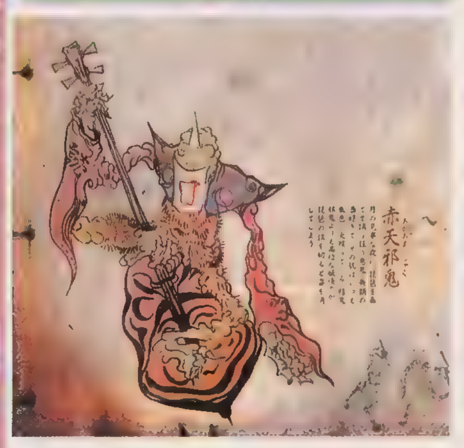
在游戏中和天照纠缠很多次的金发少年牛若（ウシワカ），看名字的话大概会被误认为是源义经，虽然弁庆也在游戏中出现了，但是牛若与他并无太大关系。倒是刚才说过的乘坐宇宙飞船升天的辉夜姬，跟牛若是同一族的人。他们都属于传说中的“天神族”，百年前因为宇宙飞船“大和号”（汗）坠落地球，“常暗之皇”贻害人间，天照在最后消灭了诸恶的根源，并且和牛若一起乘坐修好的飞船回到了天界。整个《大神》的故事都是跟神话传说有关的，到了最后却充满科幻色彩，真是令人惊奇不已。

东洋搜神记 倭国山海经

——《大神》之百鬼绘卷

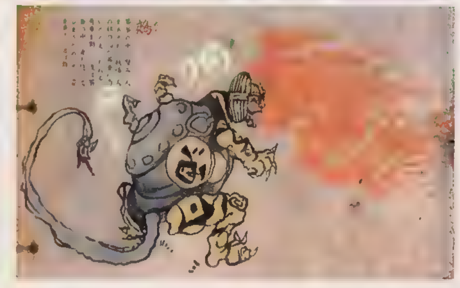
在《大神》的世界中，各种妖怪的丰富设定堪称游戏的另一大亮点。这些妖怪大部分是日本传说中常见的，当然也有一些原创的怪物在内。我们在欣赏画师作品的同时，也在品味着流传千年的日本神怪文化。

天邪鬼



游戏里最常见的杂鱼。其共通特征是脸上蒙着一块布帘子，上面画着各种符号，仔细观察的话，分别是“イ”“ロ”“ハ”“ニ”“ホ”五个假名。这个也是有来历的。日本古代有一首“伊吕波歌”，从头到尾使用了47个假名，无一重复。日语假名一共48个，除了最后的拨音“ん”之外，其余47个字母都包含在其中。所以在古代日本，“伊吕波歌”被人们当成“甲乙丙丁”这样排列顺序的工具来使用。尽管现在日本用“伊吕波歌”排序的情况已不多见，但是“イロハニホ”这五个最开始的字母，很多日本人都熟悉。

鵺（夜鸟）



鵺是日本的传说生物之一，出现于《平家物语》当中。据描述它拥有猴相、狸躯、虎肢、蛇尾，是个不折不扣的四不像妖怪。在游戏里，它的背上还扣着一口大锅。这只怪物的形态具备五

行神异的形象，它的身上兼有八方象征动物中东北方的虎（寅）、东南方的蛇（巳）、西南方的猴（申）、西北方的狗与猪（戌、亥）的特征，因此有人认为这是一头融合了干支思想所合成的虚构怪物。

姑获鸟

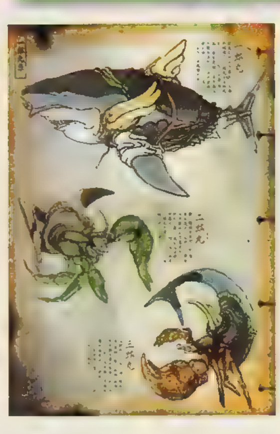


被武士斩杀的女子的怨灵，附着在鸟身上化成的怪物。特征是鸟身长发，穿着和服，打着附有魔力的伞。在伞张开的时候，无论什么攻击都会无效。只有使用破魔札才能打破魔伞带来的结界，对其构成伤害。它的原型是“产女”，是因难产而死的孕妇所化，会掳走别人的小孩来养，披上羽毛即变成鸟，脱下羽毛就化作女人。在古代的日本，为了预防这种情况发生，一旦有孕妇死亡，人们通常会把死者的肚子剖开，取出死胎，然后让死者抱着下葬。

轮入道

这种妖怪十分常见，连最新版的《太鼓达人DS》中都有。它的特征是在一个车轮中间出现一张脸，能吸人魂魄。在《大神》中，车轮的中间不是人脸而是五官，分别是眼、口、鼻、耳。此外带着整张人脸的妖怪也有，但是不是车轮，而是铜镜，被称作“云外镜”。除了车轮和铜镜之外，还有旋风一样的妖怪“镰鼬”存在。

一郎丸



一郎丸是由两只寄居蟹——二郎丸和三郎丸，组合而成的鲨鱼妖怪。二郎丸和三郎丸的甲壳拼在一起，就是一郎丸的身体。笔者从生物学的角度考虑了很久，都不明白为什么两只寄居蟹可以组合成一条鲨鱼，而且鲨鱼还是带壳儿的……它的来历是手冢治虫的神怪漫画《多罗罗》，其中就有两只鲨鱼妖怪名叫二郎丸和三郎丸。

答选坊



由一堵墙幻化而成的妖怪，是本作中原创的。这些家伙们身躯巨大，而且非常结实，用刀砍，用炸弹炸都无济于事。但是这些墙壁上面有脆弱的部分，被称作“经络鬼孔”，只要按照一定的顺序点击这些秘孔，它们就会不攻自破。……嗯，看到这里，想起什么来了吗？没错，就是“北斗神拳”啦！天照的点穴能力不是盖的，最后答选坊一族给它起了一个外号：“四条腿的白色恶魔”。

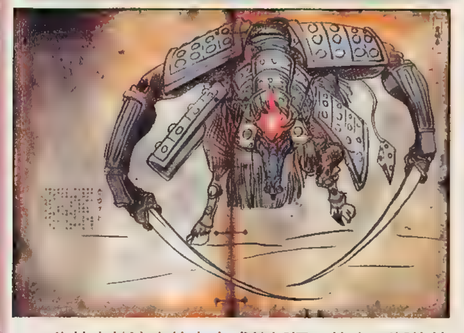
女郎蜘蛛



八岐大蛇的部下，利用腹部的巨大拟态假装成花朵的样子，吸引猎物自己送上门来。天照与它的战斗令人很容易地联想起神谷英树制作的《鬼泣3》里但丁与地狱犬的战斗。

这种妖怪又叫“络新妇”，传说在日本镰仓时代有一位放荡女子（人妻），在服侍某一领主时红杏出墙，东窗事发后被残忍地扔入装满毒蜘蛛的箱子中处死。死后女子怨灵化做妖媚妇人样，常在森林中出没。

[illegible]



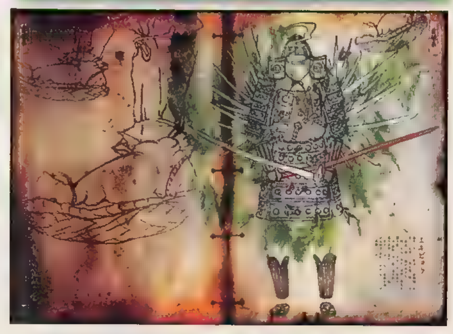
八岐大蛇流出的血变成的妖怪，体内不断往外冒出红色的火焰。经过百年之后，成为高宫平的妖怪首领。实际上，它所装备的甲胄正是八岐大蛇喷火的那个蛇头上所戴的。这个家伙身形像公牛，面孔像野猪。除了四个蹄子之外，还有两只手臂，各持一把大刀。它的属性是火，要对付它其实不难，先用风把它身上的火吹灭，然后攻击。

八岐大蛇



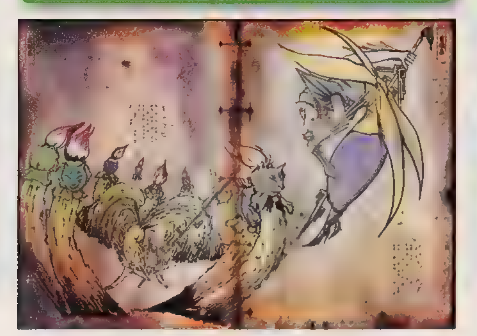
从外星球飞来的宇宙生物，具有8个脑袋，分别是炎、暗、风、水、雷、光、毒、土属性。其中喷火的头是8头之首。它的背上是一座庙（十六夜の祠），每年祭祀的时候，作为祭品的少女身穿白衣自己走到庙中，随后便被它吞没。在200年前满月的夜晚降临神木村，之后每年都要吃一个少女。在100年前，被勇士伊邪那岐用宝剑“月呼”封印。100年之后，伊邪那岐的后代素盏鸣打开封印，最后被天照和素盏鸣联手消灭。这个怪物的风头甚至超过了最终BOSS，但是出于游戏剧情的需要，它只能活到中盘靠后的样子。

疫病



游戏中的原创妖怪。在宝帝的体内寄生的妖怪。顾名思义，它是一个带来传染病的家伙。其实疫病是由妖刀“金钉”和八岐大蛇放出的怨灵合体形成的。妖刀“金钉”是经过常年征战之后吸收大量人血和战死者的怨念之后形成的。加上大蛇的怨灵，这个家伙带来了极大的污染。这也是人们心中战乱与瘟疫在传说中具体化的写照。

九尾



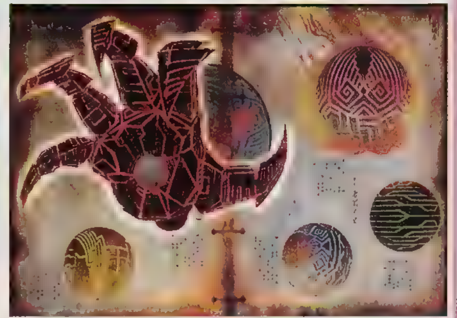
这个就不用多说了，它的原型是九尾狐。号称“妖魔之王”的超级妖怪，以“鬼岛”为根据地，秘密潜入西安京，暗杀了摄政的尼僧葛绪（ツヅラオ），之后化成她的样子，蒙蔽了天照和一寸。它与疫病一起攻陷了两岛原。之后侵入龙宫，夺取了龙王的妖器“狐管”，从而得以发挥实力。随后它又暗杀了女王卑弥呼，最终被天照识破身份。它具有和天照一样的能力，会阻碍天照使用神笔。与九尾的战斗艰苦异常，可以与大蛇之战媲美。

双魔神



过去被神威英雄封印在伊利瓦克神殿内的双胞胎魔神，其实是一对机械猫头鹰，也是由八歧大蛇放出的恶灵附身而复活的。它们不但会使用各种机械，还会控制时间的流动。它们打开了通往100年前的时空隧道，企图将全盛时期的八歧大蛇带到100年之后，但是这个阴谋被天照打碎了。天照的前世白野威也是在和它们作战的时候受了致命伤，之后拖着伤重的躯体强行回到100年前，完成了与大蛇的决战之后身亡。

常暗之皇



别名“空亡”，意思就是“全部毁灭”。作为一切灾难的元凶，它潜入了宇宙飞船，率领众多的妖怪在日本兴风作浪，刚才所有的BOSS几乎都是它的部下。常暗之皇的外表看起来像个大球，但是可以变成各种形状。在它的体内有一个胚胎一样的东西，那才是它的本体。它具有超越神的力量，瞬间就夺走了天照的所有神力。天照在一寸的帮助下，从全日本的人群中吸取人气，重新夺回神力，变身成白野威的形态，与常暗之皇展开了最终决战。

在街机和Wii版的《龙之子VS CAPCOM》中，常暗之皇作为最终BOSS出现。场景、音乐也和《大神》中一般无二。不知在将来的《超级漫画英雄对CAPCOM 3》中，它会不会出现呢？天照可是已经决定要参战了呀！

后记 写在《大神传 小太阳》发售前

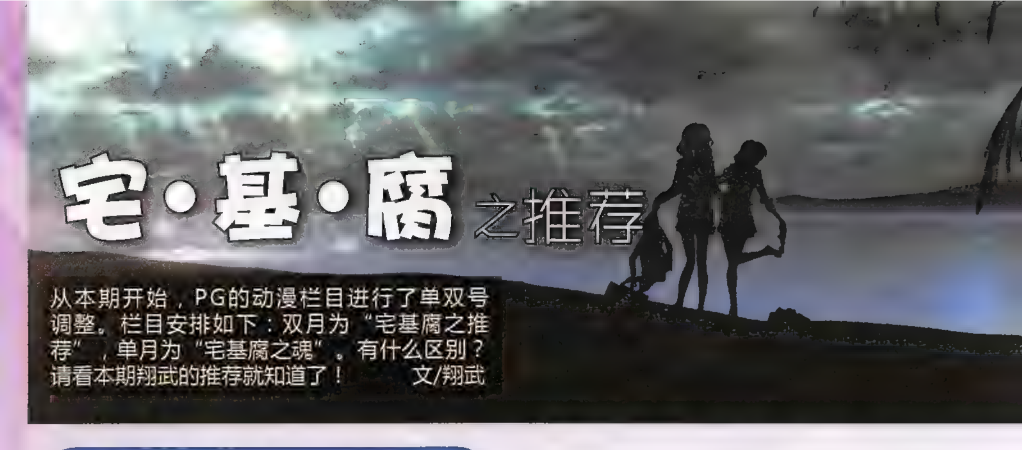
《大神》是CAPCOM制作的一部经典游戏，虽然难逃曲高和寡的悲剧圈套，但是它在游戏艺术性方面取得的成就，的确是许多作品难以企及的。

作为一部“治愈系”游戏，《大神》的宣传语是“世界的生命，复苏”。对于每天生活在高节奏高压力环境中的人来说，这部游戏可以洗涤心灵，使人发现自己曾经失去的东西，并且把它们捡回来。也许日益浮躁的现代社会真的与《大神》的世界格格不入，但是人们心中追求自然、尊重生命的原则，是不会改变的。

对于游戏世界来说，打打杀杀的东西是在太多了。我们沉浸在太多的冷酷与火爆之中，经常抱怨哪个游戏的多边形不够多，哪个游戏的CG不好看，哪个游戏不够血腥，哪个游戏不够刺激，等等等等。在这个时候，静下心来，玩一玩《大神》这个游戏，对于缓解急躁、改变心情，是有很大帮助的。

《大神》终于要出掌机游戏了。画面什么的其实没关系，大有大的好处，小有小的优点。至少触摸笔的操作对于《大神》来说绝对是再适合不过的了。所以，让我们一起来期待《大神传》的降临吧。

让小小的太阳，照亮我们每个人的心灵。



从本期开始，PG的动漫栏目进行了单双号调整。栏目安排如下：双月为“宅基腐之推荐”，单月为“宅基腐之魂”。有什么区别？请看本期翔武的推荐就知道了！ 文/翔武

7月完结作品推荐

轻音 第二季

24集完

人期超高的《轻音》随着9月份第二季的完结也正式落幕。这部青春萌系的校园题材动画，主要讲述平泽唯和另外4名女孩为了将面临废部的轻音部重建起来，为了自己理想的轻音部不断努力的故事。这部作品除了萌系角色是一大亮点外，作为音乐题材的作品，歌曲也是主要卖点。《轻音》从2009年开始播出到现在出过多个单曲CD和角色歌，其中不少CD都登上过ORICON的榜单。而最另我们游戏玩家兴奋的是《轻音》推出了PSP版，而且还是音乐游戏，画面非常不错，女孩们3D化之后也不失萌点。而歌曲自然都是轻音两季动画中收录的歌曲，没看过《轻音》的朋友不妨借着游戏即将发售前的时间去补完，玩起来会更有带入感。



世纪末超自然学院

12集完

电影《2012》推出之后，重新燃起了一阵玛雅文化研究热潮，而部分人们所猜疑的世界末日2012年也离我们越来越近，动画《世纪末超自然学院》也借着这股势头推出了。1999年，是恐怖大王将临的日子。在剧中，因为恐怖大王的将临，才使得人类文明在2012年毁灭，而故事的主角就是从2012年穿越到1999年去拯救世界的一个废柴男。在这部片子中，有许多我们耳熟能详的灵异或超自然现象的名词，对于喜欢科幻、超自然的朋友们来说看起来非常有感觉。而片子主题虽然是一个看似沉重的题材，但里面实际上搞笑不断。在众多7月完结的作品中，这部动画也是非常值得一看的。



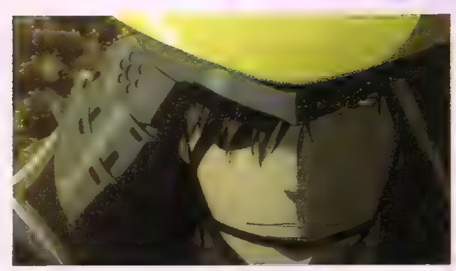
学园默示录H.O.T.D

12集完

《学园默示录》同样属于后毁灭题材的作品。某日，人们正在过着日常平静的生活，但是一声嚎叫改变了这一切。在日本，不知因为何种原因，人们突然变成了丧尸，而正常人一旦被丧尸咬过，也会被感染成他们的同类。主角等人是在某所高中上学的学生，在出现这一情况后，大家为了共同生存，发挥各自所能，组起了一直逃亡的小队，并开始了他们逃亡的旅程。看过这段剧情后，喜欢玩游戏的朋友估计都要感叹这不是《生化危机》吗？这不是《僵尸围城》吗？这不是《LIFE FOR DEAD》吗？就连最近公布的《龙如4》也是类似的剧情啊！这部片子在我来看，对于玩过这类游戏的人是非常有带入感的，特别是里面还有向《生化危机》《僵尸肖恩》致敬的地方，就连韩国明星“裴勇俊”都有登场（XD）。

战国BASARA2
12集完

根据同名游戏改编的动画作品，很多人喜欢用这部作品和《无双》系列去比，但实际上这部作品和《无双》系列还是有很多不同的，特别是一些很搞笑的对白和桥段，是《无双》系列中没有的。来说说动画，很多游戏改编的动画作品都比较渣，但是《战国BASARA》的动画作品却是意外的火。不少人表示因为人设和人物关系的原因，这部作品很受女性青睐（特别是腐女），但通过我所在的某个群经常讨论这部片子来看，这部片子本来就是有众多热血要素啊！非常燃！



这部作品非常不错，人物个性也非常忠于游戏原作，所以如果有人说这片子是腐女看的，你千万不要理他，片中准备了很多适合男生和喜欢游戏的人观看的要素，也很值得一看的。

10月新番推荐

某魔术的禁书目录2
首播时间：10月8日



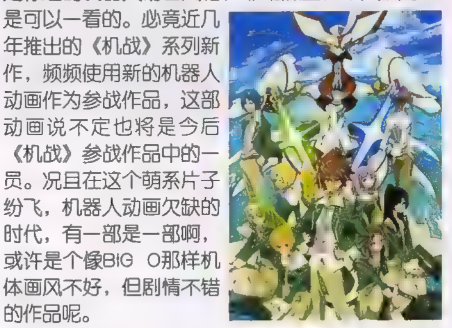
《某魔术的禁书目录》改编自同名小说，前年播出了动画的第一季，今年播出了第二季，由于动画剧情被小说进度远远抛在身后，经常被小说党们剧透的我听着剧透都觉得这片子会越来越好看了。这部动画的剧情不是一两句就能说清楚的，在这里就不做介绍了，不过比起剧情其实更注重战斗，有点像我们看以战斗为主的少年漫画那种感觉，在互相讨论的时候不由自主地就分析起角色之间地战斗能力评级这些。动画中除了战斗这个主要看点外，还塑造出了很多个性鲜明的角色，当然萌娘、美少女、御姐这类也非常多。这部作品在今年冬还要推出PSP对战游戏，不过初步从影像来看，肯定是地雷了……大家还是看动画吧……

超级机器人大战OG 监察者
首播时间：10月2日

盼星星盼月亮终于盼来《机战OG2》的动画了，如果不是玩了PS2上的《OGS》，估计玩GBA《OG2》的部分玩家早把剧情忘的差不多了。10月份这部动画出来之后，也能勾起当时玩游戏的回忆了。这次是以《OG2》的剧情改编而成的，前作主角是伊达龙盛，这作是南云响介。游戏中像曾加和沃旦的对决，这次直接变成了流畅的对打画面，想想就已经热血沸腾了，还有龙虎王、SRX这些出手就是必杀技的机体，战斗画面效果应该是没话说。不过现在大家反应人设方面略微有一点甬，希望到时对观看的影响不会太大。动画播出后，估计也该有不少玩家们拿出游戏来重温了吧。

STAR DRIVER 闪光的塔克特
首播时间：10月3日

由骨头社（BONE）打造的一个机器人动画，先不说别的，在我个人看来，人设非常好，机体有点差……当然也可能是没看习惯。从目前公布的预告片来看，虽然主打标题是银河美少年，但战斗还是标准的机器人动画风格，非常热血，个人认为还是可以一看的。必竟近几年推出的《机战》系列新作，频频使用新的机器人动画作为参战作品，这部动画说不定也将是今后《机战》参战作品中的一员。况且在这个萌系片子纷飞，机器人动画欠缺的时代，有一部是一部啊，或许是个像BIG O那样机体画风不好，但剧情不错的作品呢。



我的妹妹哪有这么可爱
首播时间：10月3日

这是目前10月萌番中最受关注的作品，看过小说的号称妹妹让人萌到不行了。故事讲述一直和哥哥冷战的妹妹，在某日被哥哥发现了她喜欢上GALGAME的秘密。从那时候起，妹妹开始把哥哥当作人生问题的相谈对象，哥哥也是经常帮助妹妹，两人的关系从这时开始就发生了转变。这部作品中主要有不少现代流行元素，比如御宅团体、线下聚会等等，特别是还有很多剧中作（多数为GALGAME），不过多少会让喜欢玩这类游戏的人看起来感到有一些带入感。这部作品也是在今年预定推出PSP游戏的，估计游戏本身就是一个GALGAME（笑），看看片子，玩玩游戏，去感受一下妹妹桐乃到底有多萌吧。

看到边角栏PG就完整了。
翟同学，男

文/[illegible]

“冰山”一词，顾名思义，乍一看去就使人联想到绝地严寒、积雪长年不融的冰冷山峰。而将此词引入ACG界，自然就指那些或理智冷酷，或令人似乎难以接近的性格。性格属性是一个角色的重要设定，在注重剧情的文字AVG游戏里更是如此。不同于热力四射的狂野或清纯天然的柔和，冰山性格正以她独特的魅力，吸引着一批又一批玩家拜倒在她们的石榴裙（或西装裤？）下。

寒冰凛凛，灼灼其华

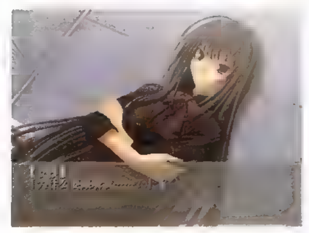
——浅评AVG里的动人（冻人？）冰山

《Ever17》 小町月海



角色关键词：坚忍冰山
冰山指数：★★★★☆
震撼指数：★★★★★
脑细胞消耗指数：大于等于正无穷

如果要排名，笔者会毫不犹豫地将首席位置留给她。《Ever17》这个以深度时空轮回为剧情主线的游戏，虽然不是多么大红大紫，但只要是玩过之人几乎无一不称之为神作。作为整个游戏的女一号，月海的冰山形象可谓是十分地称职。令人难以琢磨的神秘行动和处处戒备的冷漠话语，在所有人都被困于海下设施的状况下仍是独行侠一般地独来独往。直到五条线全部走完，月海的真正故事明朗在众人眼前，屏幕前的我们无不为之潸然泪下。这不是一个冰山终究被感化的通俗



故事，她用自己的青春和时光无声地诠释了作为一个女性和一个母亲的伟大。月海以她独特的人格魅力，成为了K社旗下的第一冰山，为广大冰山女主竖立了一个完美的典范。

关联剧情：《Ever17》

豪华的海底主题乐园，在一次意外事故发生后大面积进水，未能及时逃出的几人就这样被困于数百米下的海底深处。通信的阻断使他们失去了与外界的一切联系，而整个设施面临119个小时后就会被巨大海底水压全面压溃的危险。他们最终能否顺利脱出？而更让人惊疑的是，相同的地点，相同的空间，却似乎存在着两批被困的人！而他们却仿佛都不知道另一批人的存在，有的人相互交集，有的人却只出现在单一的场景。这场事故真的只是单纯的意外吗？交错的时空，重叠的身影，最终会把众人引向何处？

《Ever17》是KID社轮回三部曲中的第二款作品。这款以次元和量子时空观为体裁的AVG，其广度和深度引得fans们对其中谜团的探讨至今没有停止过。而这类体裁的作品是不能剧透的，所以就请各位亲自走入这个神秘的海底吧，那经历漫长的五线轮回后最终被惊叹的震撼与感动，礼赞着这壮美的蔚蓝之章----你，一定不会失望。

《Clannad》 坂上智代



角色关键词：温婉冰山
冰山指数：★★★☆☆
萌指数：★★★★☆
催泪指数：★★★★★

智代或许并不属于拒人于千里之外的典范型冰山。但是她理智聪颖的头脑、在突发事件来临时的沉着冷静、在阳平的挑衅前始终面无表情地予以回击，都为冰山这个形象注入了一抹别样的色彩。甚至在面对那终究无望，洋溢着酸楚的青涩爱情，也是将无处安放的热忱悄悄浅埋于心底最静谧的湖中，然后秀颦一笑，波澜不惊。如此女孩怎能不令人心惜怜爱？好在动画版里，制作方也颇为体贴地专门为智代制作了一话特别篇，在那里面让这个坚强温婉的女孩的爱情终于圆满，也算圆了广大fans的一个期盼中的心愿。



关联剧情：《Clannad》

相信此作品已经不用多做赘述，温暖小镇上的团子大家族，已被改编成大红大紫的动画加N部OVA。催泪弹的称号名副其实，是各大面巾纸厂商最喜爱的作品——女观众们看完后无不泪水逆流成河，楚楚梨花带雨；而边大叫着哭吧哭吧不是罪边悄悄抹去那眼角的一丝晶莹的男观众也不在少数。

然而游戏与动画不同，在游戏里，你，就是里面的一员。微笑着将伤痛沉淀，待心酸与思念在风中肆意地流连，年少的青春过眼着云烟，当光阴迷离了泪眼，你，是否还会轻轻地执起那双手，和那份记忆里永不老去的红颜。

《fate /stay night》 Rider

角色关键词：静默冰山
冰山指数：★★★☆☆



性感指数：★★★★★
燃魂指数：★★★★☆

垂地的紫色长发，长长的黑色高靴，神秘又华丽的夜色气息，就是这位职阶为Rider的Servant。在游戏的前两线里由于从属于慎二这个人人唾弃的渣二爷而一次又一次地成了龙套，在最终的第三线里终于大放异彩，甚至成为了主角Servant。她的话平时不多，无论是最初给人的冰冷印象，还是后来即便开口也始终不带情绪起伏的语调，都恰到好处地吻合了她的御姐型冰山这一形象。而这样的她，却是始终默默地守在樱的身旁。并不只是因为从属关系把这作为任务，而是凭自己的决意，真心地保护着这位被命运所枷锁的女孩。

有意思的是，《ever17》与《fate》的声优有着很大比例的重合，而rider和月海的这两位长发御姐冰山的声优都是浅川悠。难道浅川也当时也



2个月前邮购了老《掌》已收集齐所有的，开心中......
房宽京，男，23岁，QQ：572122872

是一个冰山专业户？笑。

关联剧情：《fate /stay night》

TYPE-MOON公司出品的著名大型AVG游戏。在这部作品里纯恋爱已经不是第一重点，而是转移为有着层层递进的主线，将爱情，信仰和灵魂在炽烈的热血中融合在一起的宏大史诗。由魔术师召唤出历史上的各路成名英雄的灵魂，在现世的世界里进行一场名为圣杯争夺战的殊死战斗。然而，这个所谓圣杯，真的是可以实现一切愿望的万能力量吗？那些有着荣誉之魂的英灵们，又为何甘愿选择做人类的从者呢？

握紧各自不同的理念和信仰，穿越厚重历史时空的恢弘篇章，诸神的圣战之歌已经奏响，当面临最终没有退路的抉择，你会选择最重要之人还是坚持那已扎根种植在生命里的理想？

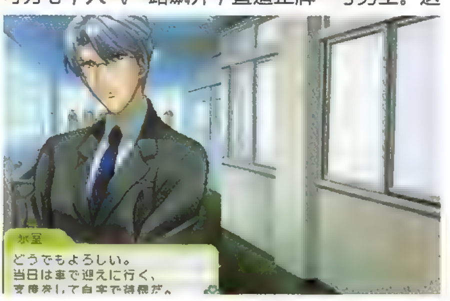
《心跳回忆 GS 初恋》 冰室零一



角色关键词：　严肃冰山
冰山指数：　★★★★☆
温情指数：　★★★★☆
人民教师指数：★★★★★

接下来再说说几个女性向AVG作品的男性冰山角色。（众：你嘴边的口水是怎么回事啊喂　= =）

《心跳回忆GS》系列可以说是掌机上最为大红大紫的女性向恋爱游戏之一。而第一代里的班主任冰室零一老师，凭着让所有人都始料未及的超高魅力，从游戏一发售就俘虏了无数女玩家的可可芳心，人气一路飙升，直追正牌一号男主。这



当初Konami官方都没有预想到的。认真严谨，睿智理性，无论对待什么事情都一丝不苟，也会毫不留情地对女主进行指责和批评教育，让玩家在最初都会发出“呜哇，真是翻脸不认人”的哀嚎。但是随着故事的慢慢进行，冰室老师那不为人知的温柔就会渐渐展露出来。而作为一个“教师”身份，游戏中对他设定的话语和事件，都拿捏得恰到好处。在“教师”与“学生”这个身份约束下矛盾的他，让广大女玩家的怜惜心疼之心如洪水般决堤。而如果选择走冰室老师的亲友路线，他最后的“亲友告白”更是成了让无数人狠狠感动内牛满面的重磅催泪弹。再加上子安武人那刚时峻冷柔时温婉的声线，这一切都使冰室老师成为了心跳系列最为成功的角色之一。

关联剧情：

《心跳回忆 Girl side 初恋》

故事由一本童话开始。王子在旅行的途中遇到了纯洁美丽的公主，然而国王却不同意两人相爱。他让王子流浪去远方，如果能经守住考验，那么在他归来时便将公主许配于他。然而，远行的王子却久久没有回来……这是存在于我们女主角童年记忆里的一段没来得及听到下文童话故事。从今天开始要上高中一年级的我们就在将新家新城市新学校（= =）开始一段全新的校园生活。在这所欢乐的校园里，偶像王子，文静书生，运动型男，艺术伪娘，花花公子，不良少年（==），幼齿正太（怎么感觉越说越邪恶ORZ）应有尽有，当然还有与主人公年龄差距稍大的未婚老师（/////）和年龄差距更大的未婚理事长……

上班抽空填的，不多说啦！各位小编辛苦啦！
陈梦星，男，QQ：215155005

于是我们再也按捺不住胸中的激荡，迎风站在蓝天白云下某某度角仰望天空，振臂高呼：——Konami你个罪孽重口味！你这是在诱拐未成年少女！（笑）

或许，也就是这样——一纸书香，一间教室，一坪操场。这是我们每个人记忆里都曾存在的青春与成长，当那懵懂的青涩，在内心的某个角落悄然绽放，这些奇迹般的岁月，便如那起舞的片片樱花般，久久弥香。

《遥远时空中1、2》安倍泰继 / 安倍泰明



角色关键词：伪娘冰山
冰山指数：★★★★☆
社交指数：★★☆☆☆
伪娘指数：★★★★★★★★★（……）

遥1和遥2中的地之玄武，人设和性格都是继承般地相像，所以就暂且归为一起。因为是被“制造”出来的人，所以在最初没有“感情”这一概念。这也是冰山中比较常见的一个设定了。至于让男玩家吐槽的“那个波斯猫眼是怎么回事啊喂”“那个太极八卦脸是怎么回事啊喂”的面部设定，在女玩家眼里却是“阴阳眼多么的销魂

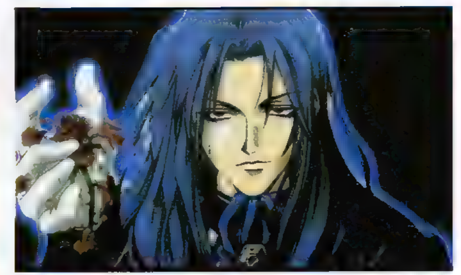


啊啊”“半青色的脸是多么惹人怜爱啊啊”的美感所在。只以理性的角度判断事物，为人冷漠，不知不觉中就使别人对自己疏远了起来，被许多人认为不知慈悲。再后来的发展就大致如各位所想了。与神子的相遇相交让自己最终有了属于“人”的感情。有着一头飘逸的绿色长发和一张精致的脸，是一个在遥久系列里有着高人气的典型美人冰山。

关联剧情：
《遥远时空中 八叶抄》《白龙的神子》

或许很多女孩子都曾幻想自己有一天突然回到历史之过去，来到一个古香古色年代，邂逅与命中注定的相遇相知，来一场跨越时空的美丽爱情。于是暗荣，啊不，是光荣公司成功地推出了这个在穿越体裁里几乎最为盛名的乙女恋爱游戏，在满足了少女们美丽梦想的同时在幕后偷偷地数钱数到手酸。游戏中的女主角，作为体内寄宿龙神之力的神子被召唤到古代一个叫“京”的异世界，之后逐渐聚齐被选为守护神子的八叶们，一同为拯救京而努力。而除了风姿各色的八叶众供君选择，还有身为大反派总BOSS的金发面具男（为什么无条件想到了某人..高达控们你们懂的）邪魅地向你招手。于是，从八名美男里挑一个带回家，还是与大魔头远走高飞——或者对所有人深情呼喊：请你们都成为我的翅膀吧！（旁：这人绝对某时空要塞的怨念产物..）——也许不少男生会对这种白日做梦嗤之以鼻。是的，或许幼稚，或许不着边际，但是，哪个女孩子没有一点天真又美丽的梦呢？

《耽美梦想》路德维希



角色关键词：暗黑冰山
冰山指数：★★★☆☆
头脑指数：★★★★★
暗黑指数：★★★★★

天佑我NDSL！！！
汪同学，男



《耽美梦想》是GBA时代时的一款女性向恋爱游戏，动画版名叫《吟游默示录》。路德维希简称路易，是六位主人公里最冷且最阴险（误）的一位。及腰的深蓝色长发，潇洒的黑色长衣，神秘的顶楼理学部，说话不带一丝情感起伏但会随时来一个冰冷的嘴角上扬，让人不禁瞬间打一冷颤。与温文尔雅的男一号奥路菲水火不容，因此在同人女眼里也是JQ横生（大笑）。周身充满着一种“想惹我的话，就请来试试看吧”的危险（大误）气息。这种时候与其说是冰山不如说是腹黑更合适些。在后来的一次事件中，玩家就会发现他这个冰山的温柔会以一种极为独特或者说极为偏激的方式表现出来。而这种偏激，恰恰就是他的萌点所在。如果选择他的路线，最后结局的CG是两个人被无数黑色的羽毛所包围，与一般的恋爱结局CG里阳光普照晴空万里圣光四射（= =）的氛围截然相反，充满着“禁忌之恋”的味道。这是一种让人忍不住为之心醉的别样风情和诱惑。是喜欢尝试暗黑味道恋情的女玩家们的不二之选。

关联剧情：

《耽美梦想》《吟游默示录》

这是一个战乱预兆的年代。在欧洲一个美丽岛国的贵族学院里，有着五位掌握王国政权的“使长”候补生，这是一个只有精英才有资格跨入的行列。这款游戏的男主角候补就是学园里的五位性格各异的精英和一位长年旅行在外的神秘政治枪手。他们各自有着不同的目标和理想，他们也代表着的不同阶级和党派的政治与利益。而在这个动乱初始的年代，高等学园的平静外表下也早已混入政治波流，暗藏汹涌。然而，游戏取名为耽美。此时这个词在这里并不代表BL，而是对这在混沌年代里未息尚存的最后一丝光华和美丽的真实祈愿。

自古乱世出英雄。而动乱里的爱情却总是沉重的。选择他，就是注定决意了觉悟，互助守望，在滚滚的洪流里共渡政治的风浪，艰险的沧桑。作为女主角的你，准备好了么？



[illegible]

一花一世界，一机一宇宙。
秦扬，男，17岁，QQ：996024726



这期为啥还是我来主持呢？因为他们都忙，我比较闲啊，有时间看各位的来信，本期的读编又交给我了。话说之前回答读者大人们的电子邮件比较多，这期拿到了几十封信，还有若干回函卡，就主要回答一些读者的来信吧。其实回函卡上期才有，由于时间的关系，这期并不会收到太多。而一半以上的朋友，用信封装着回函卡寄回来的，让人很感动。其实直接寄就可以，感觉北京的邮局轻易不会弄丢信件。而本期同样收到了几个老朋友的信件和画稿，咱们多在秋秋上联系吧。这里留一些地方给新朋友。

本期主持：

PG公告栏

1，回函卡一定要填写个人信息，除非不想参与抽奖。不想在边角栏公布个人信息的话，在回函卡相应的位置注明即可，小编将对你的信息保密。

2，由于初期回函较少，上期的抽奖活动已经开始，下期一起公布上期和本期的获奖名单。

3，寄回函卡可以不用装在信封里，贴上邮票就可以寄回，已经有不少成功寄回的了。

交流手段有很多

再重复一次：估计各位都有秋秋吧？想聊点什么，又不想写信写email的，可以加我秋秋（15205365）。如果想知道其他小编的秋秋，咱们私下说。

为了贯彻与时俱进的作风，我们建了杂志博客，发布掌机和杂志内容为主。这里会慢慢变成小编的另一个据点。但请放心，内容绝对不会和杂志重复。

另外还有新浪微薄可以关注我们。当然也是以游戏为主，只要你发一条游戏内容的微薄，我们就会“关注你”。个人的问题请和小编联系。详见本期杂志封二。

回函卡纸质太滑写起字来不舒服。
谭春旸，男，17岁，QQ：644371000

Reader's VIOCE 读者信件

小轰至今仍是我最难下口的猎物（古龙种除外），上位双轰我竟然用迅龙双刀打过去了，真是奇迹。不过我还是更情愿去打迅龙。村上位迅龙我不死命用大剑、太刀、双刀可以在 15~20分钟内干掉……轰龙苦手，望各位大虾给我这个只会双刀强走+闪光+麻痹生肉的猥琐流猎人一个不猥琐的打法（咋读得这么别扭）。

（唐果）

PG■（这个让怪物猎人达人硬核来回答）"轰龙确实牛，给我的感觉是所有怪物中最具野性的一只，招式不多却几乎没有多余的动作，招招致命。打它只能慢慢来，习惯它的所有攻击动作，开始只要不贪刀，慢慢打其实并不难。太刀和双刀这么流行都是因为其杀怪快，效率高。但我觉得玩个游戏都谈什么效率就太没意思了，毕竟咱看重的是过程，不是最后挖的那点东西。一开始不要去在意什么高手的杀怪时间，因为等你成了高手，时间都差不多的。多打打斗技场的轰龙，熟悉一下它的招式以及各种其他的武器和道具吧。"

本人很少写回函，百期写过一次，进入大学再次看到PG很感动，希望新小编能注意身体。弥可貌似走的是可爱路线，不知其他众编风格？

（翟同学）

PG■口袋一直自称腹黑御姐，硬核是长发美男（小编形象靠不住的，兄弟），美编色徐比较活泼，天天高高兴兴的。其他人的风格貌似就那么不明显了。说到这个，再多看几期新迷咱们就熟了。

3DS可以玩NDS的游戏吗？如果可以，是3D效果吗？

（潘天昊）

PG■3DS可以玩NDS游戏，是向下兼容的，不过不能玩GBA游戏。用3DS玩NDS是不是3D效果，这事儿任天堂还没有官方发言。一般认为用3DS玩NDS游戏是没有3D效果的。

写了自己的一篇掌机成长史，献给自己爱的任天堂。

（秦杨）

PG■这篇文章我看了，写得挺好，不过个人感情太多，这种联系实事的文章，内容过于主观化并不好。希望你继续支持我们，以后多投稿子吧。

Dear 剑纹：

说实话，其实写这封信的时候心情挺沉重的。

今年高二了，算起来看游戏杂志也已经有四年了，虽然看的第一本游戏杂志不是PG，是你们的对手的刊物……

第一次买到PG是在PG第100期的时候，说实话，当时是因为以前一直买的那本已经卖完了，老板把PG推荐给我。我当时真不想买，因为PG第100期的封面做得太不给力了，像一本盗版书，但我还是为了打发时间买了PG。从那以后我就一期都没落过，并且放弃了从前的那本杂志，用省下的钱买电软。

我觉得那真的是PG最辉煌的时期，小编做得用心，读者看得热情。那时我写回函卡，同学都骂我傻，"你以为真有抽奖呀，杂志社办的抽奖没一个是真的。"但我还是执着的写着回函卡，盼望着能中一台PSP……可是最后，我真的什么都没中，哪怕一个纪念奖。（当时真的有PSP和iDSL可中！）后来就自己攒钱买了一个。让我振奋的是，我进了几次PG吧和边角栏，也因此交了许多志同道合的朋友。可是看着PG从半月刊变成月刊，从月刊变成纯攻略读本，还有频繁更换的小编，我想："要坏事儿。"当我连续三个月没有买到PG的时候，当我在百度PG吧（掌机迷吧）看到PG停刊的消息的时候，真的非常非常伤心，就像一个陪伴了我多年的朋友忽然要远走他乡一样。但是我坚信，他会回来的。知道从那个书屋又一次看到了《掌机迷》，我迫不及待的买了下来，回家一翻便冒出一肚子疑问，这是以前的《掌机迷》吗？编辑部大换血了吗？后来慢慢的才知道，这是新谜，New PG。我从来没有把PG和新迷当成是两种杂志，我觉得那只是一个转折点，一个里程碑，PG会继续是"中国掌机游戏第一刊"，会重放光芒。

我觉得很有必要给PG加上期数，就是"Vol. XXX"。"还不一定做几期呢！"什么的都不是借口，加上期数表明了做好PG的一种决心，一种态度，也坚定了读者继续支持PG的信念。哪怕是从"Vol.1"开始，PG也依旧是中国掌机游戏第一刊。

一路上见证了PG的起起落落，我真的希望PG可以走得更远。我所能做的，也只有每个月花9.8元买一本PG。但是，我的心一直与PG在一起。

现写这么多吧，高二了，学习任务挺重的，以后还不一定写几次信呢。请小编记住，山东济南有一个叫做谭春旸的读者一直支持着你们！

9月份了！已经开学了，可偶依然在部队，在奋斗……
王铁，男，18岁，QQ：463588829

祝：小编工作顺利，生活给力！

呵呵。

谭春旸 10年9月12日

PG■我考虑了一秒钟，决定把你的来信全文放上。我也不想说什么。之前我离开了，去年年底又想继续让她活下去。这段空白期错过了一些东西，也得到了一些东西。看了你的来信，其实还有一些其他朋友的来信，我就有了一个计划，让老PG真的重现，哪怕一次。

按照我的能力，可以联系到我07年在老PG时的小编，也许可以请他们和我一起做一期，作为“6月号神秘消失”的特别刊进行补偿，作为老PG的重现。不过这只是一个心中的小期待，可行性未知，而且这事儿我跟谁都没说，包括硬核、口袋他们。看了你的信，感慨良多，我不知道说什么，就在这里留个话儿。希望真的有这么一期。

昨天刚买到、买的时候很心急看内容扔了张十块给他就走了。走上车一看，这期要12.8元（我邪恶的笑了），还旁边有个小礼物（希望以后多弄点这样的礼物，很暖心的。只是我想要那个猫猫村的，问下有没有卖的啊，我们这书报亭没有猫猫村的）翻开杂志有喜有悲啊，看见上月写的信（不会再说投稿了）出现在杂志上，哇塞，多么的兴奋啊，第一次也。到后面看到口袋说我是乙男，有点小囧。不就看了她的书还催文了嘛，怎么就乙男了呢。剑纹QQ万年潜水还叫我们加他，居心何在啊。（希望不要是剑纹读的信，否则要被和谐了）

不知不觉说了很多，可能对掌机迷感情深了，话就多了吧。你们要越做越好哦，千万别再停了！

（假装、叶孤单）

PG■这期还是我看信，电子邮件也我看。哼哼，你小子背后说我，怎么办吧？

隐身都是比较忙啊，不隐身你来找我聊天，你说我是理你还是不理？理你就耽误咱做杂志，不理又怕得罪大家。忙的时候干脆装不在……不过你有事直接说一声，不用管我在不在。看别人的留言时咱的好美德，一般都会回复的。

建议你以后可以用这招买杂志，每期都省钱。等熟练了，可以不放钱，拿起来就走。不过这样一来，老板都不进咱的书了……

我又来啦，好久没发邮件了，囧rz。经过了一个暑假新迷越来越不得了的说……各位小编还好吗？大家还好吗？嗨……快开学了，这是在开学前一天发的，我的夏天结束啦T.T。（欢迎大家继续光顾boku的掌机群啊，群号系107501763）。刚才在淘宝上定了新迷向客服姐姐要了3个赠品，哈哈。不知头像是不是就是她，嗨，新迷原来还有这么漂亮的MM啊啊（误很大），囧rz

还有就是9月的吧刊访谈，那几天时间太赶了，只花了很少的时间写了。还放在目录的好前面，好惭愧啊。真的很对不起大家。说到吧刊最大的困难就是，大家的热情的滑坡。其次是没安排责任编辑，搞的大家都像特约撰稿人一样，Orz。最大的惨败就是宣传呵呵。不过发布后的很长一段时间得到了大家的支持，这也是莫大的欣慰。美编资源依然的极度缺乏，第二期和电软吧，合作不知能否缓解。蔬菜汁大哥也出现参加，也给了大家莫大的鼓舞。第二期不知什么时候发估计在12月，可能会结合什么互动的游戏，呵呵。希望大家能多关注新迷，多关注掌机迷吧，多关注我们的吧刊。

还有就是口袋姐写的伊米尔传奇真的很不错啊，啥时出XE的23章啊，口袋姐不要消失啊T.T……

BOKU敬上——玩转掌机 没我不行

PG■我说你小子那天问我，口袋怎么消失了。我还以为你想帮我催她的稿子呢……

弥可跟我说过蔬菜汁的事，他俩挺熟的，我不认识他，他去之前就走了。做电子刊挺有意思，最主要的是没什么成本。希望你一直保持这份热情，也算是学生时代的一个回忆吧。

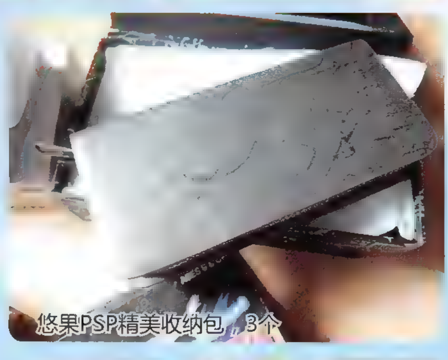
另外，你小子每次来信都写上你的群，咱二话不说就给你一次次的宣传，你看咋办吧！



热爱游戏的加我。
谈晨杰，男，15岁，QQ：862451560

掌机迷养成计划——回函抽奖


悠果NDS柔软收纳包，3个


悠果PSP精美收纳包，3个



NDS吉他英雄，2个


手指滑板，3个

寄回回函卡，我们将在里面随机抽取，抽中者获得以下奖品。抽奖原则为随机。

礼轻情意重，重在参与！

本期奖品由尚吾欢乐购和悠果品牌提供。在此致谢！

边角栏来了

在回函卡的边角栏上写些什么吧！什么都可以，只要不太长。示例1：我爱掌机迷，我也爱隔壁女生小丽。示例2：自从玩了《牧场物语》之后，学习成绩提高了，身体也强壮了。

然后，你就可以在下期杂志中寻找你的足迹。就是本页下面那块地方（不只一页哦）。

如果希望保密，我们将不留你的个人信息，只把想说的话留在边角栏上。就是这样。下期见。

5，希望以后看到哪方面的内容？

6，边角栏：　我要上边角栏！

弥可约稿

1，新浪游戏频道现招聘游戏兼职写手（撰稿人），工作内容主要为创作有关游戏（包括网游和PC游戏）的原创文章，以网络的方式传输给我即可。

2，文章的内容可以是类似专题策划类的稿件，也可以针对某一游戏或时间进行议论，不需要攻略、小说和个人感想经历类文章。具体可参考以下地址中的文章：http://roll.games.sina.com.cn/news_list/default/mtzs/qzbs/index.shtml（有点长，大家可能要自己手动输入到地址栏中了，很抱歉。）

3，要求文章必须是完全原创的作品，而且必须是新浪游戏首发，并需要作者本人配一些与文章内容相关的图片打包一并发给我（不要加在文档中），字数不作硬性要求，大约几百到两、三千字即可，署名可以是真名，也可以是笔名。

4，劳务费为每篇60-120元（与杂志的“千字××元”不同。档次视当篇文章质量而定。），大约每月结算一次，需要作者提供一个银行卡号及相应开户名。

5，联系方式：发邮件到meekolovegame@sina.com，注明“应聘兼职”，附上个人基本信息和联系方式，并简单说明应聘理由。

宣传扩版，平平安安。
周海鹰，男，33岁

Editor's Voice

~小编之页~

硬核

看国外游戏展很有意思，厂商总是把一些好的惊喜留在E3、TGS这样大的展会上公布，那几天好消息一个接一个的出来，真的是很舒服。看国内的Chinajoy则是另一种味道，这一点从网络媒体的报道上就能看出来。为了方便获得中文的消息，弄了个新浪微博，关注了某个大型的游戏网站。平时虽然新闻总要比国外媒体要好多！这个是没办法的，可以理解！但总归会有我在国外网站上看漏的新闻，是一个有力的补充。在Chinajoy期间，这个网站的微博以极高的频率刷新Showgirl的照片，一会儿一张，还都带有评论性质的文字。（平时复制粘贴游戏新闻的时候怎么不见你们来两句话评一下咧？）因为我用了带新消息提示功能的浏览器微薄插件，看到有新消息总会想去点一下。结果Chinajoy那几天总是不停的要去点击看新消息，每次点开看到的却都是美女图，都已经影响到工作了，所以只好取消关注那个网站的微薄。后来一想，其实人家也没办法。他们一个以电视游戏为主的网站，去一个以网络游戏为主的展会，能报道的东西可不就只有Showgirl了么。



口袋



前些天姥姥身体不适，妈妈回沈阳老家照顾她去了……我怕妈妈心情不好，就总给她打电话聊天。有天偶然聊到QQ农场偷菜的事情时，我说我的农场里经常会被人放养野牛，赶也赶不走，就像肚子里长了蛔虫一样难受。于是我妈妈说了：“凭你那个强力消化系统，蛔虫卵就算到了你肚子里，也会被你吸收长成人肉的……”我问道：“我肚子里长过蛔虫么？”我妈妈回答：“没有，你们小学的时候每年要吃两次驱虫药，每次你都没打出过虫子来，你都不记得了。你们第一次吃驱虫药的时候，班里很多同学都打出虫子，有些写了3条，有些还写了5条，你这孩子从小就争强好胜的，为了比别人多，竟然撒谎写了100条！”我惊得目瞪口呆：“啥？100条？那岂不是要肠梗阻了，说不定会得胆道蛔虫病呢！”妈妈继续说：“是啊，你现在是懂了，小时候不懂事，你就乱写一气，结果把老师给吓坏了，又给了你两颗药，让你一周之后吃掉再观察。”我貌似有印象了，当时我因为撒谎，所以心里害怕，吃了药也不见有虫子打下来，一着急就去找小朋友们求助，找大家征集蛔虫，可惜大家都不好意思给我……最后万般无奈之下，在一个大雨滂沱的日子里，我打了一柄绿色的小伞，跑到假山的泥土里捉了几条蚯蚓，放在送检的便便里……嗯，于是我完全想起来了，一周后，化验结果出来了，老师找了我家长，于是我妈妈回家后把我狠揍了一顿……（众小编：口袋，你从小就那么脱线么？）……好吧，说到寄生虫，最近好像在闹蜱虫，虽然城市里非常罕见，但还是希望喜欢户外活动的玩家们多加小心哦。

剑纹



很多人到这个时候就会讲这么一个故事：一个精灵向佛要求实现自己的愿望。第一次她爱上一个穷男人，佛让精灵变成女人来到他的身边，但这个男人太穷不能保护她，被恶人欺负了的女人忧伤的自杀，回到了佛的面前。她认识到钱的重要，第二次她要求投胎成为有钱人的女儿；可她有钱后，她喜欢的男人不爱她，她觉得活着没意思，自杀回到佛的面前。第三次她觉得钱也不重要了，要求佛把她变成聪明的女人，但来到凡间后她忙于算计，男人对她的眼神还是冰冷的。

最后一次她对佛说：“我什么也不要，我只要他爱我，永远爱我。”佛把她变成了一个男人的女儿，被他疼爱一生一世。

写在我的宝贝出生前的一周。

苹果时尚潮流





最近一段时间，国内苹果方面的大事就是iPad行货的上市了。此物的价格还算合理，虽然不比国外便宜，起码不贵，就可以知足了。总有人说，这些东西都是中国造的，为啥国内售价还那么高。其实没办法，咱们有生产力，没技术啊。价格还是人家定。 本期增加了一些游戏内容，可惜最近有一些游戏已经不支持老iPhone/iTouch了，比如《怒首领蜂：大复活》。所以手机就是手机，硬件淘汰速度还是快，不像PSP和NDS，大家都已经玩了6年。 文/剑纹

iPad行货价格公布，水货价格没有太大变化

iPad这个大号iTouch最近公布了行货价格，16GB版iPad在中国的建议零售价为人民币3988元，32GB版为人民币4788元，而64GB版为人民币5588元。按说这个价格还是挺合理的，跟国外价格差不多，不像一些电器国内价格比国外还贵。当然，咱收入水平低，这个价格还是天价。不过果粉不在乎，想买的早买了。



据统计，iPad于今年4月3日在美国首发，上市后28天的销量就达到100万台，80天达到300万台。苹果如日中天了，于是狂出新硬件，比如新版iPod。

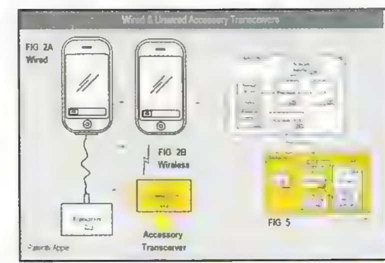
iPad行货价格公布，水货价格没有太大变化

这段时间挺火的“苹果皮”最近可能要郁闷了，其发明者之前还表示想和苹果合作（具体情况可翻阅上期杂志），没想到苹果早在今年初就在美国注册了类似“苹果皮”的专利。

原来年初苹果公司注册了27项专利，其中一个就是“附件收发器”设备，功能是通过物理连接（也就是某些接收器硬件）或者无线连接，将iPod Touch等本身没有手机功能的设备接入移动网络。说白了就是苹果已经注册了国人发明的“苹果皮520”，而且是在“苹果皮520”出现之前。

当然“苹果皮520”并没有在国内外申请专利，所以此时的情况对他们不利。有国外砖家指出，苹果申请某些专利可能只是为了在遭遇法律纠纷时起作用。专利申请时所标称的全部功能，在最终销售的成品中不一定会全部采用。其实这事儿咱们也知道，就像任天堂、SONY那些游戏公司一样，他们申请了很多没用的专利都是为了用法律保护自己，或者说把一些有可能用到的东西提前注册是一种很安全的做法，省得以后被别人注册了更麻烦。而对于国内的苹果皮制造公司来说，之前人气挺高的“苹果皮”，如果苹果追究的话可以算侵权的产品，当然还包括那些类似苹果皮的山寨产品。

*苹果皮是什么？上期杂志对这个有所介绍，苹果皮就是国人发明的一个iPod Touch的“主机套”，功能是给iPod Touch增加手机功能。



苹果公司注册的专利，官方的“苹果皮”专利，所以别人制作类似的产品就可能侵权了。

美国加州教育部门试验用iPad取代传统课本



美国教育公司Houghton Mifflin Harcourt联合加州教育局，选定了Long Beach Unified School District、Riverside Unified School District、还有另外两家学校（名字就不写了，名字超长，而且估计没人知道）作为试点，在这些学校里随机抽取一些学生，给他们每人发一台iPad。当然给学生iPad不是鼓励玩游戏……这些iPad里面已经提前装好这些学生未来一年的学习课程，而且这些学生使用iPad还可以浏览400多个由教育专家录制的教学片，用来辅导他们写作业和学习。

教育公司的专家称，此举的目的是检验使用数码产品取代传统课本的可能性。教育公司副总裁John Sipe表示，使用iPad取代课本是一个开创性的试验，从印刷教程到数字教程的转变就快来临了。他表示使用数码教程可以让老师更省心，专注于教书，而不必再给全班每个同学一遍又一遍讲解同一个问题。而利用iPad的录音和记录功能，学生们的作业也可以在它上面写。

其实这个不算什么新鲜事，以前就有国外学校用NDS当学习机教课。当然，PG小编不太明白这个方法跟在PC上看视频教程有啥区别，除了iPad更好携带一些。不过这事提醒了咱们，可以拿这个当借口找家长买iPad嘛（笑）。

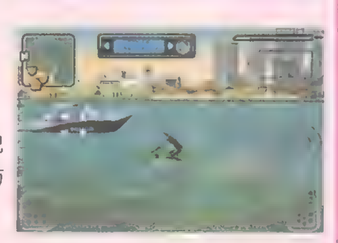
关注游戏，iPhone新作推荐

HYBRID 2: Saga of Nostalgia ★★★★☆



一个不错的动作RPG游戏，出招很正规，比如“前前拳”是前冲用刀砍，“前前后拳”是跳跃斩等等。招式种类很多，有些格斗游戏的意思。画面效果挺华丽，这是吸引人的地方。RPG要素也很正统，没有复杂的要素，上手简单才容易在非游戏玩家中推广。据说本作包含200多个不同的场景，100种以上的道具。貌似还有联机功能，不过我没条件试验。

Gangstar: Miami Vindication ★★★★☆



Gameloft公司看到什么题材有钱途就在手机上制作非常类似的游戏，抢占市场……Gameloft利用这种手段的游戏太多了。近期的有《现代战争2》，还有这个Gangstar。本作是模仿GTA的游戏，各方面都很像，城市、抢车、枪战、不同的交通工具等等。而在iPhone上做到这种水平已经是大作了。最棒的是有官方的简体中文版。

TIME CRISIS 2ND STRIKE ★★★☆☆



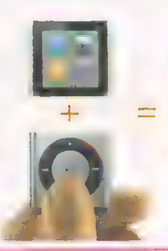
Namco的经典街机游戏，移植到iPhone上的第二部作品。本作是光枪游戏，所以用iPhone的触摸屏操作没问题，绝对点哪打哪。可惜难度就下降了，而且不用光枪来玩，感觉也不够好。本作的画面比较一般，当然是移植原版的问题。躲避系统是时空危机系列的特色，本作也是用触摸左右下角的图标完成，换枪也是如此，点击下面的图标。简单而爽快。

快来看新版iPod nano和iPod shuffle

新款iPod nano拥有8GB和16GB两个版本，售价分别为149美元和179美元，中国官方售价分别为1248元和1498元。

新款iPod shuffle容量为2GB，售价49美元，中国售价为398元人民币。

看完上面的新产品有何感想？原来是乔帮主把nano拦腰截断就变成了新的nano和shuffle ......



+ =



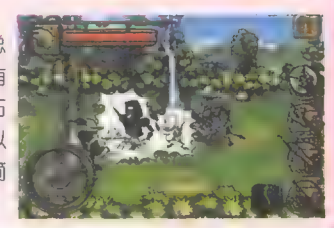
?

不过我国山寨科技早已掌握反向工程，将新款iPod nano和shuffle又合并为一。据说苹果公司感到鸭梨很大!



Robin_Hood ★★★★☆

看名字就知道是罗宾逊，玩法是类似街机三国那种的过关游戏。节奏也是慢慢的，主角可以用剑近身攻击，或者用弓远程攻击。游戏的2D卡通画面非常可爱，游戏内容也比较丰富，包括了7大章，每个有4个场地，总共28个场地。每关的关底都有BOSS等着你。通过收集钻石可以升级能力，通过打钱可以升级武器和装备。这些都是简单又好玩的要素。



我还能玩什么



本栏目玩法：除了掌机游戏，什么都可以玩，比如家用机、高科技、某项运动等等。要求只有一条——玩的精。欢迎投稿，来信请寄“北京市100096-025信箱，邮编100096，掌机迷收”，或发电子邮件到“pgmagazine@yeah.net”。



折叠刀的几种框架很有意思

俗话说：“穷玩车，富玩表，败家子玩相机，傻比玩电脑。”按这个说法，我在20岁之前是傻比，之后就不属于其中任何一类了。

我小时候集过邮，基本都是我表哥给我的。不过现在一张也找不到了，没有了吹牛逼的资本。初中的时候，我被班里一个同学忽悠，用邮票和他换了一些黄卡（小霸王的游戏卡，非H卡，不要找我求）。邮票的收藏价值是好看和卖钱。不过为了游戏卡，我傻比呵呵地换走了好几套值钱的邮票。当时不知道值多少钱。我个人以为绝大多数收藏品都符合这两点，不过我后来收集刀子纯粹是喜欢，这玩意儿没有升值的可能。

小时候我家邻居一个哥哥有一把刀子，别在腰上，有时拿出来削个苹果什么的，看着就羡慕。后来貌似我自己买了一把，还是谁给我的，记不清了，反正我也有了一把小折叠刀。记得当时好像挺高兴的，那小刀也很好用。后来不知道什么时候就丢了。当我前些年想起这事的时候，就开始收集刀子了。

拿着一把形状奇特的刀子，看着刀身和刀刃发出的金属光泽，还有拿在手里那种质感，想想这把刀子以后就是我的了，心里就很美。折叠刀有几种不同的框架结构，就是不同的“锁”。于是拿到不同结构的折叠刀也很有感觉。其实我喜欢的主要是折叠刀，按理说那种直把的刀子用起来更稳定和安全，不过我只是买来在家随便把玩一下，没想过带出去干大活（野外生存什么的就先不考虑了）。

玩刀很难说“玩”，说收藏更合适，毕竟这玩意属于工具，砍个东西、削个苹果就可以了。非要上升到玩的阶段，用刀子刻东西大概算玩儿，比如刻木雕。但这就和我提到的刀子不一样了，雕刻属于搞艺术了吧……

甩刀大概属于“玩具”，玩好了，耍甩刀跟双节棍一样酷。玩不好，说不定会自宫……不推荐。在此声明，如果各位同学看了本文，一冲动去玩甩刀，割掉身上任何部位均和本刊无关，本人也概不负责……无论如何，开刃的刀子都有危险，保持距离最安全。

和其他东西不同的是，玩刀子并不太方便。购买就不方便，毕竟持铁为凶，菜刀都搞过实名制了，我说的这些也不行。说起实名制，你知道中国第一把实名制的刀子是什么吗？答案是，小李飞刀（笑）。

前些年一个朋友去新疆，我让他帮我带把藏刀回来。结果他回来就找我请客吃饭，说好不容易带回来，我必须请。他说刚上火车就有列车员检查物品，不让带刀子，没收。朋友听新疆老乡说，列车员把刀子没收，不让旅客带走，然后卖给新疆老乡，等外地人再买刀，再没收回来卖——以此循环。他能带回来主要是藏得好。

现在那把藏刀放在我家里，身边这些小刀都是后来买的。网上买也可以，卖刀的店家有经验，知道什么快递可以邮寄这些“凶器”。当然是一些小快递了。想想喜欢这个，很大一部分是源自小时候的情结。另外就是前两年我总想有空去玩绿野，提前买一些做准备。不过后来绿野没绿成，收藏小刀却成了一个小爱好。 文/剑纹



大家注意了，这节课是日本语当中最重要的一课，也是第一个难点……口袋在兼职做日本语老师的时候，很多自学的学生都是卡在这里而放弃的——这节课的内容是动词变化型，如果不是悟性超高的天才，没有老师带着学习是很难度过这一关的，所以大家一定要认真学哦。

第五课

所谓动词，每种语言里都有，它们是用来表示动作行为的一类词，例如我们中文里的：吃、看、说、跑、玩等等。在中文当中，如果产生了时态或者否定等变化，动词本身是不动的，但在日本语当中，如果时态等变化，动词本身也会发生变化。

日本语中的动词，是以“う段”结尾的一系列词语。还记得词语分词干和词尾两部分吧？那么“う段”都有些什么呢？大家一起来回想一下吧：う、く、す、つ、ぬ、ふ、む、ゆ、る。以这些词语结尾的词语都是动词。

但日本语中的动词按照格式还能分为“五段”、“一段”、“カ变”和“サ变”这四种形式，很多人看到这里应该已经懵了……这很正常，只说这个肯定不行，为了让大家有更深刻的认识，口袋就来列举一些比较常见的单词吧。

五段动词：以“う段”结尾的动词，一般是单词尾。

段	单词	解释
う	買う（かう）	买
く	聞く（きく）	听
す	話す（はなす）	说
つ	持つ（もつ）	拿
段	单词	解释
ぬ	死ぬ（しぬ）	死
ふ	遊ぶ（あそぶ）	玩
む	読む（読む）	读
る	分る（わかる）	懂

一段动词：一般是复词尾，以“る”结尾，并且“る”前的假名是“い段”（上一段动词）和“え段”（下一段动词）。

上一段	单词	解释
いる	出来る（できる）	能
下一段	单词	解释
える	食べる（たべる）	吃

カ变动词：只有一个“来る（くる）”，意思是“来”。

サ变动词：以“する”结尾的动词，和英语中do的用法十分相似，意思是“做”。例如“勉強する（べんきょうする）”是学习的意思，大部分サ变动词去掉词尾“する”之后都可以作为名词来单独使用。

文/口袋



以上就是动词的简单介绍，下面我们就来学习一下第一种动词变化型——动词连用（一）形。所谓连用形，就是连接用言的形式。五段动词将词尾う段变为い段，后面加ません就是否定形式，加ました就是过去形式，而加上ませんでした就是否定过去形式了。而一段动词直接去掉词尾る，直接加ません、ました和ませんでした就可以使用了。サ变动词将する变为し，后面接ません、ました和ませんでした，而カ变动词连词干的读音都会发生变化（但词干写法不变）。

肯定	否定	过去	过去否定
買う（かう） 买	買いません 不买	買いました 买了	買いませんでした 没买过
聞く（きく） 听	聞きません 不听	聞きました 听了	聞きませんでした 没听过
話す（はなす） 说	話しません 不说	話しました 说了	話しませんでした 没说过
持つ（もつ） 拿	持ちません 不拿	持ちました 拿了	持ちませんでした 没拿过
死ぬ（しぬ） 死	死にません 不死	死にました 死了	死にませんでした 没死过（废话囧）
遊ぶ（あそぶ） 玩	遊びません 不玩	遊びました 玩了	遊びませんでした 没玩过
読む（読む） 读	読みません 不读	読みました 读了	読みませんでした 没读过
分る（わかる） 懂	分りません 不懂	分りました 懂了	分りませんでした 没懂过
出来る（できる） 能	出来ません 不能	出来ました 能了	出来ませんでした 没能过
食べる（たべる） 吃	食べません 不吃	食べました 吃了	食べませんでした 没吃过
勉強する（べんきょうする） 学	勉強しません 不学	勉強しました 学了	勉強しませんでした 没学过
来る（くる） 来	来（き）ません 不来	来（き）ました 来了	来（き）ませんでした 没来过

以上，动词连用（一）形就已经结束了，其实很简单，我们可以随意拿来几个词用作造句。

昨日、剣紋さんに聞きました、ある雑誌はとても面白いんだ、「絶対に買いたい」と言いました。だから今朝、私はあの雑誌を買いました。この雑誌、以前は全然買いませんでした。今読みましたが、何が面白そうが全然分りませんでした。

昨天听剑纹说了，有本杂志挺有意思，他说“希望你一定要买来看看”，所以今天早上就买了那本杂志。我以前从来没买过这样的杂志，现在看看，其实也没觉得有啥好玩的囧

好吧，这节课就到这里，主要是动词连用（一）形的变化，大家要牢牢记住，将来判断动词和动词的时态就方便了。下节课我们会把这些动词代入到实际应用当中去，加油！

21> 口袋妖怪 钻石/珍珠
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール



NDS
■2006.9.28
■Nintendo
■RPG
■1~2人

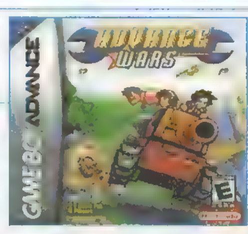
《口袋妖怪》系列最新的作品已经发售，但相信所有的人都没有忘记这个“妖怪级”游戏系列的上一个世代的作品——《钻石/珍珠》。这个2006年发售的第4代《口袋妖怪》游戏是NDS上的第一款系列游戏，因此变得格外引人注意。得益于任天堂强大的广告攻势以及NDS极高的普及率，《钻石/珍珠》以全球1800万的销量超越了前辈，仅次于第一部《口袋妖怪 红/绿》。

广告的作用固然强大，要想卖这么多份游戏本身还是要过硬才行。《钻石/珍珠》首先在“量”上做文章，更优秀的画面、493只怪兽，一天5个时间段等等，这些都是系列之最。而在“质”上则是加入了一个新的招式属性——“变化”，让战斗更加复杂多变。同时利用NDS便利的无线联机功能，对战等交流变得十分简单。不少人并不满足于这些，直到使用了Wi-Fi功能与全世界玩家对战、交换怪兽甚至语音聊天之后，终于彻底沉浸在《钻石/珍珠》的乐趣中。任天堂在开发之初就确定了要好好利用NDS主机的各种特性，因此主机的进化也是《钻石/珍珠》进化的主要原因之一。



按照惯例任天堂在2年后发售了加强版《口袋妖怪 白金》，这个游戏同样卖出了700多万份。另外值得一提的是，根据统计显示《口袋妖怪 白金》的盗版ROM是网上下载量最大的NDS游戏。虽然这些下载数不能算到销量当中，但足以说明游戏的影响力。

22> 高级战争
Advance Wars



GBA
■2001.9.10
■Nintendo
■SLG
■1~4人

这个系列最初是在红白机上出现，叫做Famicom Wars，可以翻译成《红白机战争》。后来又有续作和GB移植作品。一直到GBA上的《高级战争》，任天堂决定向欧美市场推出这款作品。结果一发不可收拾，受到各方的一致赞扬。根据gamerankings网站的统计，欧美众多媒体给《高级战争》的评分平均下来是GBA上所有游戏中最高的。民间更有欧美男性GBA玩家一人一盘《高级战争》的说法。



《高级战争》可以说是即时战略游戏的回合制版本，收集资源、建造训练部队等等要素都有，而移动的方法又是像战棋类SRPG那样。众多种类的部队以及关卡让游戏极富战略性，最特别的还是不同指挥官（游戏中简称CO）的特技，一旦发动就可以带来各种强力的效果，让每一盘游戏的战局更具变化。除此之外，游戏虽然是以战争为背景，却并未刻意去强调战争的残酷，而是以一种轻松幽默的形式来表现，毕竟，这只是一场游戏。

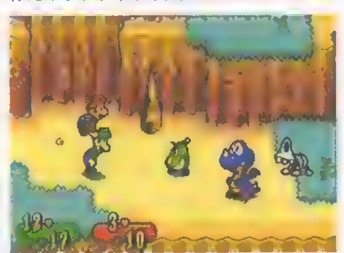
按照开发者自己的说法，《高级战争》是一款相当艰深的游戏，它的游戏过程与其说是在反复摸索中前进，不如说是在反复学习中前进。玩家所犯下的每一个错误，都能使你对游戏那简洁得出神入化的架构有一个更清晰的认识，尤其是那无可挑剔的精确性。实际上游戏每一个CO、关卡等等都经过反复的严格的测试，直到游戏发售前他们还在进行平衡性的测试，如此认真带来了如此高的成就，似乎是必然的结果。

23> 马里奥和路易RPG
Mario & Luigi: Superstar Saga



动作游戏界的大明星马里奥如果跑到传统的回合制RPG里会有怎样一种表现？早在1996年当时的SQUARE公司就在SFC超任主机上做出了诠释，但在7年后的GBA上，AlphaDream公司带来了更有趣的体验，因为马里奥的绿帽兄弟路易也来帮忙，两人组合做出了之前一人无法实现的很多事情，让探险的过程更加有趣。

虽然游戏依然是回合制的RPG，但是在战斗的时候加入了大量的动作性——跳起来躲过敌人的攻击，踩下去反击敌人等等。战斗的全程都需要集中精力操作，绝不仅仅是按个键选个指令那么简单。因为是兄弟两人一起战斗，游戏还给设计了很多两人合作的技能。这些技能也都需要玩家亲自操作，系统会通过玩家的操作情况来决定招数最终的效果。这种动作性不仅仅局限于战斗中，在探索地图的过程中，两人需要通力合作才能解决很多谜题。所以不管怎么看，《马里奥和路易RPG》很成功的把“跳平台”这种动作要素融入到了传统的RPG中。此外，游戏画面风格也很有马里奥游戏的风范，而且剧情有趣（兄弟两人要拯救的不是桃子公主本人，而是她的“声音”），对话幽默，绝非一般日式RPG所追求的那种宏大史诗的感觉，结果这种风格更加让欧美玩家喜欢。



《马里奥和路易RPG》全球的销量200万份左右，这其中美国人买的占了绝大多数，媒体对这款游戏的评价甚至超过了GBA上的《口袋妖怪》作品。

24> GT赛车
Gran Turismo





《GT赛车》是世界上最伟大的赛车模拟游戏系列之一，所以当2004年SONY公布要在PSP上推出GT系列时，无数的人在期待发售的时刻。游戏最早叫做《GT赛车4移动版》，后来又不断的更换名称，经过了近5年的延期，终于在2009年10月1日与PSP go一起发售。游戏出来之后，很多媒体开始跟家用机版比较，所以得分普遍都不高。但是广大群众还是认可了这款掌机版的GT，到现在，游戏的销量已经达到近200万份。

PSP版《GT赛车》的特点在于没有生涯模式，但一开始就能使用全部的赛道。45条来自世界各地的赛道加上大部分都可以反过来跑，数量是惊人的。同样惊人的数字还有车辆总数——800，很难想象一张UMD可以装进这么多细节参数逼真的跑车。没有车辆升级系统算是个遗憾，不过一旦你上路估计就不会考虑那些了，因为你正在用掌机体验一流的赛车游戏感觉。PSP的摇杆位置和手感可能会让习惯了家用机版《GT赛车》的玩家在开始的一段时间内感到别扭，但是一旦习惯了PSP的操作，那种跟家用机一样的驾驶感觉就会回来。而且游戏的刷新率是每秒60帧，除了《GT赛车》没有哪一个游戏可以在PSP上给你提供这种体验。



《GT赛车》给掌机上的赛车游戏定下了一个很高的标准，不管是GT系列的忠实饭还是更广泛的赛车游戏爱好者，对他们来说，PSP上的这部作品都可算是一个永恒的经典。

从神薙到平野绫——处女情结谈

这是什么时代了？

事先声明，笔者并无处女情结，也不太在乎演员或者声优是不是处女，甚至有没有男朋友。很久之前，我利用谷歌大神去找能登麻美子的数据时，竟然自动出现追加关键字“处女”！但我也没觉得什么，别说早已成年，甚至未成年就不是处女在当今社会也没有什么大不了吧？结婚引退倒是个大问题，只要不影响工作，个人的私生活一直都不是笔者留意的地方，但配偶配得不好就是大问题了。

（虽然对很多能登病患者来说，每次谈到能登自称非处女时，都会笑着说“当然，她的处女一早被川澄绫子抢走了，不然生天目仁美也不可能放过，女声优头号百合总受系，还会是处女才是奇事（爆笑）。”）

“破鞋”始祖柴门环

当然，一些女主角一开始就不是处女。像未亡人（这里指寡妇），除非很特殊的情况，当然不可能还是处女吧？在这里指的是以非人妻、未亡人作为角色设定的情况下，女主角登场时就已经有了男友，或者自愿将初夜交给了第三者。说到最早引来巨大争议，甚至让该作品进入黑历史的，就是ELF的《下级生2》中的柴门环。

作为结合了心跳回忆和同级生系统的《下级生》，其实一代的评价还不错。其人设门井亚矢也打出了名堂。本来这个系统可以长玩长有，但二代却因为女主角柴门环不但有了医大生男友，而且还发生了关系，再加上她将主角当成备用的，而引起玩家的大反弹。如果是“实用型”游戏还不至于遭到玩家如此激烈的反应，但这款游戏是打着本格纯爱系，而玩家竟然要在游戏中经历和现实中一样让人生气的剧情，自然会出现大爆发了。这游戏顺利成为ELF的黑历史，甚至连官网都没有直接链接。年轻一辈的玩家没听说过的也不少，实在厉害。

中古神的烙印

由于有了这种事例，所以除非真的是剧情需要，而主打的卖点又不是卖萌，读者群不介意就不会有什么问题。看看《少年犯》的主角们，一进少年院就被变态医生用手搞过后庭了。丈的妹妹更被变态玩弄，女主角嫁了给其他人等等。但是，看这套作品的读者不会当成一回事的，本来就是很狗血的剧本，没有这些剧情反而觉得很假了。

不过如果是如今主流的卖萌作品，把女主角写成非处女，也真的是冒着被钉上十字架的风险。毕竟读者看你的作品就是追求完美的妄想，连妄想中的清纯少女也不纯就真的很悲惨了。当然你可以说这是大男人的处女情结，但换一个角度来看，女孩子也希望白马王子只爱你一个吧？至于BL虽然相对比较“宽容”，但男主角至少在心灵上还是要专一的（肉体到处乱肛反而不是太在乎，唉，腐女世界真难理解）。也就是说，当这些作品不是卖剧情而是卖角色的时候，那么角色的“贞洁”就是一个不能开玩笑的地方了。

近年最有名的因非处女而成为话题的就是《神薙》的女主角神薙。这套因为动画大热而一炮而红的漫画，却相传女主角神薙不但初恋不是主角的仁，甚至连初夜都给了那个叫大东的第三者。由于笔者手上没有原本，单看网络上的截图也实在无法判定是否如此。本来正经的纯爱系，突然冒出一个第三者，还说女主角爱他多于男主角。反正真相与否已经不是重点，最重要是因为这件事引来读者界的大爆发。投诉信连发是必须的，用火烧掉漫画的例子也有发生。总之就是闹翻了天。甚至作者武梨爱理（漫画家结城心一的妹妹，果然女性漫画家对这些比较迟钝，毕竟少女漫画中同类剧情一点不稀奇，更奇怪的都有）也被逼得用病重的借口来休载。直到2010年11月才预定重开。现在反而是由结城心一在画延伸作品。

虽然很多人都拿这件事和《下级生2》比较，甚至说它是柴门环第二，而神薙也由最初动画得到的一个外号“宅土地神（在动画中神薙经常恶搞宅梗，所以得到这个花名）”，变成一个更难听的外号“中古神”。在某个意义上也算是留名萌史了吧？一年有那么多卖萌的动画，这下保证你记住了这位中古神（笑）。

偶像需处女，但声优不必

再来说说现实世界。偶像的爱情和王后的贞操其实一直都是禁语，很多知名的偶像公开表示要保

持纯洁，因为她们是不少男生们的梦中情人，当他们知道自己贴在床头的那位美少女私底下到处乱搞，这个打击有多大其实不难理解吧。特别是偶像本身卖的不单是外表和技艺，形象也十分重要。像某位偶像的裸照被放到网上，但现在还是一样出来工作的，算是很特别的例外。但她受到的打击各位也十分清楚。至于酒井法子已经过了偶像年代三十年，但她出事还是如此震撼，就能知道形象真的是偶像的生命。而纯情和是否处女则更为关键。干脆嫁人还没那么大问题，但宣布有了男友，和可能不是处女的推测却是致命的。

相比起来，声优虽然名字上也有个“优”字，但他们和日本演员的“俳优”可差远了。始终作为幕后人员的声优，卖的只是声音和演技。个人形象如何，并没有太多人会留意。特别是在偶像声优潮出现前的七八十年代，女声优酗酒抽烟也不会有太多人在意，比如鹤广美是有名的烟枪，矢岛晶子爱喝啤酒都不是新闻了。这些都没人介意。甚至到了九十年代中的第一代偶像声优，如井上喜久子，她的结婚也没什么问题。声优也是人吧？结婚生子又有什么好大惊小怪的呢？

但到了二十一世纪，由于公司将声优当成偶像来包装，所以形象问题就成了一个必需注意的重点。除非一开始就不打算当作偶像来包装，而是实实在在当声优，否则女声优们绝对不敢公开自己有男友，甚至连传出绯闻也会引发网络的一阵吵骂。不信看看前一阵子有人看到中村悠一和井上麻里奈一起吃饭，引发的大暴动就知道了。虽然，每一次传出中村悠一和女声优有绯闻时，接下来一定是这句吐糟：“不可能！中村早就有了杉田智和！”（笑）

名气越大，麻烦越大？

作为声优，熟悉笔者的人都知道本人对平野绫作为声优的表现很有意见——虽然对另一个以SOS团走红的茅原实理更有意见，但茅原本来就是以声优作为当偶像歌手的跳板，所以她配得差是肯定的。但平野本身在歌唱上既不如茅原，而每一季她都有相当多的工作，更重要是以先天条件而言，她可比茅原好多了。在拥有不俗的先天条件而且出道快十年的现在，比她晚出道的户松遥、小清水亚美，甚至是井上麻里奈已经是一方之霸，甚至晚很多的日笠阳子也在短时间内打下稳定的地位。而平野现在的演出还是如此心惊胆跳就难免被人批评了。比起在声优本行上很努力的堀江由衣和水树奈奈，平野只是两边不到岸，但又被狂追捧，那么出现问题被大炒特炒就很正常了。（编者注：这里的问题是指，今年8月初平野绫在电视节目中透露自己曾和多个男人交往过，而且都比自己大很多。她说自己喜欢年长10岁的男人。此事一出引发了日本宅界的大震动，那些原本认为这个22岁的偶像是处女的粉丝们，烧掉她的照片，毁掉所有周边，甚至在网上相关内容中到处发“[平野绫]去死”的信息。）

或者说，比起平野绫是否有意中人这件事，更重要是平野绫的走红和她的实力有一定差距，但她却是不论好坏都占据了新闻的头版，甚至连香港的某报风月版误刊登她的照片也闹出了麻烦。这样的高见报率自然让很多不是平野的支持者很不满。如果连堀江由衣的“枕声优疑惑”（由衣以前的经理人公司ArtsVision的社长涉嫌在面试志愿成为声优的少女期间进行性侵犯被捕，所以传出该社长和当红声优来一炮的疑惑，而由衣正好是该公司的首席大牌）也闹个翻天覆地的话，那现在平野绫的风波其实只是小儿科而已。

想想一个正常的女孩子有喜欢的对象，甚至谈恋爱，又有什么好值得惊讶的呢？没有才是怪事吧？说白了其实只不过是被网络炒作的一段花边，人越红这些麻烦就越多。

百毒不侵？

当然，这只限于一些偶像包装的声优，所以户松遥这类当然得小心至上，甚至已经很小心的堀江、水树还是经常被炮火轰炸。老话没说错的“出来混，注定要还的。”

走偶像路线这些苦就吃定了，不然像植田佳奈那种大嘴巴，口不择言乱惹麻烦。至于素有“问题儿中心”的贤Production的女声优更是出了名的胡作非为，生天目夫妇（生天目仁美，伊藤静的合称，二人的恩爱早成了声优界有名的闪光弹组合）更是前科一大堆，单是将她们的“恶行”列出来就已经洋洋万字了。而以能登麻美子为中心的争夺战、支持者之间戏称为“能登杯战争”，则是声优迷之间一定会聊的八挂。

是不是越想保持形象就越难保持形象，而不顾形象的反而被认为“她的话真的会这样!”而没事呢？就像哪天伊藤静在居酒屋用啤酒瓶打人被捕，也不会有人觉得意外就是了。　　文/杰特

Animax票选动画名句100名

100，这是人生的选择，别人的说话是没用的。(梅蒂尔/银河鉄道999)

99，别因为输了就腐烂了，去磨练你的技巧！(巨人马场/虎面人)

98，爱这种东西，比起对爱的背叛，察觉不到爱才是罪孽深重。(奥斯卡/凡尔赛玫瑰)

97，贫乳是珍贵的！ 具有稀少价值！(泉此方/幸运☆星)

96，一个人只是单纯的"火"，但两个人合力即能化为"炎"。(太田·宏一朗/飞越颠峰)

95，碰撞是值得的。(筋肉人/筋肉人)

94，上杉达也比世界上的任何人都要爱浅仓南。(上杉达也/Touch)

93，没有永远这种事，大家都会改变，不去改变是不行的，我也是、你也是。(高町奈叶/魔法少女奈叶A's)

92，真好吃啊！！！(味皇/妙手小厨师)

91，去冲个水好好冷静吧。(水野亚美/美少女战士Sailor Moon)

90，告诉我，我还要杀多少人才够？(希罗·尤/新机动戦记高达W Endless Waltz)

89，就算我战斗的意志只剩下一半，我也要战，来战斗吧！(奥兹马·李/超时空要塞F)

88，又想要战争了吗? 你们这些家伙！(真·飞鸟/机动戦士高达SEED DESTINY)

87，FI~~NAL~~~ FU~~~SION~~~!!!!」(狮子王凯/勇者王)

86，我得到神奇宝贝了！(小智/神奇宝贝了)

85，只要一天活著，难过的事总有一天会让你笑着说出来。(柳宿/不思议游戏)

84，我希望你能比我长寿，哪怕只是一天也好。(音无响子/相聚一刻)

83，当朋友是不需要什么资格的。(小杰/全职猎人)

82，看在他人眼里可能很不幸，心里可能受过很大的伤，但现在在的这里也并没有那么坏不是吗？(绫崎飒/旋风管家！)

81，这世界...并没有你想的那么糟。(赛尔提/无头骑士异闻录)

80，无论转生几次，一定还是会喜欢上鲁鲁的。这就是命运吧？(夏利/Code Geass 叛逆的鲁鲁修R2)

79，将我的心Unlock！甜心变身！净恶之心！(日奈森亚梦/守护甜心！)

78，我是1分1秒，而且是在这个瞬间都在成长的人。所以我可以说，今天的我会比昨天的我还要更更更更强啊！！！(天野河流星/人造昆虫KABUTO BORG V×V)

77，不是真的太好。(小文/我家的3姐妹)

76，应该可以了吧？我已经很努力了，应该可以抵达终点了。(神尾観铃/AIR)

75，我才不管杀一个人的动机是什么，但帮助别人是不需要任何理由的。(工藤新一/名探侦柯南)

74，过去的都不算什么奇迹，真正的奇迹现在才要开始。(风见隼人/新世纪GXP Cyber Formula)

73，只是一名执事罢了。(塞巴斯蒂安·米卡利斯/黑执事)

72，我们之间可没有什么Team Play这种刚好用来当藉口的词。就算有，那也只是从Stand Play而生的Team Work。(荒卷课长/攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX)

71，我可是宇宙第一的笨蛋武士啊！(坂田银时/银魂)

70，可不是萨克啊，跟萨克！(兰巴·拉尔/机动戦士高达)

69，虽然很悲哀，但这就是战争。(斯雷卡·罗瓦/机动戦士高达)

68，因为我们是独立的个体，所以才有办法爱上他人！(早乙女阿鲁特/超时空要塞F)

67，差一步，打进去，不能就打进去吗？(真田弦一郎/网球王子 全国大会编 Final)

66，因为我是天才。(樱木花道/灌篮高手)

65，不要哀求，学会争取，若是如此，终有所获。(レントン・サーストン/交响诗篇EUREKA SEVEN)

64，给予可悲的恶魔，灵魂的救赎吧！(亚连·沃克/D.Gray-man)

63，你是笨蛋吗？(明日香/EVA)

62，我会让你成为真正的王牌。(阿部隆也/王牌投手 振臂高挥)

61，这是禁止事项。(朝比奈实玖瑠/凉宫春日的忧郁)

60，又斩了无趣的东西。(石川五右卫门/鲁邦三世(新))

59，没可能啊，没可能有这种事。(Greed/钢之錬金术师 FULLMETAL ALCHEMIST)

58，我不是要去死，我是要去确认我是不是真的活着。(史派克/星际牛仔)

57，不要逃避！因为活下去也是一场战斗啊！(卡嘉莲/机动戦士高达SEED)

56，给我去死两次吧！！！(芹沢文乃/迷途猫OVER RUN！)

55，我..我是高达啊！(刹那/机动戦士高达OO)

54，还没，还没结束呢！(克瓦托洛·巴吉那/

机动戦士Zガンダム)

53，我是拥有赛亚人娇傲的地球人！(贝基塔/龙珠GT)

52，代替月亮惩罚你！(月野兔/美少女戦士Sailor Moon)

51，拜托你嘛♪(美乐蒂/我爱美乐蒂)

50，说到做到，这就是我的忍道。(漩涡鸣人/火影忍者 疾风伝)

49，争取时间是没问题，但是失手把那家伙打倒也没关系吧？(Archer/ Fate/staynight)

48，因为人会死，人才能无限。(神田优/D.Gray-man)

47，有时候就算知道会输，但还是得战的情况。(船长·哈洛克/剧场版 银河鉄道999)

46，你已经死了。(拳四郎/北斗之拳)

45，看啊! 人就像垃圾一样。(莫斯卡/天空之城)

44，所罗门啊，我回来了。(卡多/机动戦士高达0083 STARDUST MEMORY)

43，地球的一切都令人很怀念呢。(冲田十三/宇宙戦舰大和号)

42，背部中伤是剑士之耻。(罗罗亚·索隆/海贼王)

41，这样就行了。(バカボンのパパ/天才バカボン)

40，人类LOVE！我喜欢人类！我爱人类！所以人类应该也要爱我。(折原临也/无头骑士异闻录)

39，网球，很有趣吧？(越前龙马/网球王子全国大会编Final)

38，相信你所相信的你自己吧！(卡米那/天元突破)

37，给我坐下。(日暮篱/犬夜叉)

36，过去也好，未来也好！ 我都会守护著你的！(绫崎飒/旋风管家！！)

35，这一招是为了克林！(孙悟空/龙珠Z)

34，首先呢，就先把那个乱七八糟的幻想给杀掉。(上条当麻/魔术禁书目录)

33，足球是我的好朋友。(大空翼/足球小将翼)

32，我想，只要笑就好了。(碇真嗣/EVA)

31，那王八蛋偷了很重要的东西，就是你的心啊！(钱形警部/鲁邦三世)

30，我破坏了世界，创造了世界。(鲁鲁修/Code Geass 叛逆的鲁鲁修R2)

29，一起去很多地方，一起见识许多的事物，我与奇犽这趟找寻父亲的旅途一定很快乐的。(小杰/全职猎人)

28，再努力一次吧。不要躲在这里，真诚地面对自己再试一次。(御坂美琴/某科学的超电磁炮)

27，一定有办法的! 绝对没问题的！(木之本桜/库洛魔法使)

26，我不过只能在这边讲风凉话，但是你呢？一定只有你能做的事情才对。(加持良治/EVA)

25，我的意思不是指「投手」，我是喜欢你本人。因为你总是这么的努力呀。(阿部隆也/王牌投手 振臂高挥)

24，即使如此，也还是有我想守护的世界啊！(基拉·大和/机动戦士高达SEED)

23，放弃的话，比赛就结束了哟。(安西教练/灌篮高手)

22，要是对这个世界不满的话，就去改变它吧。要是不想这么做，就把耳朵跟眼睛闭上，孤独的过日子吧。(草薙素子/攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX)

21，沉醉在本大爷的美技当中吧！(迹部景吾/网球王子)

20，大家! 一起踢足球吧！(円堂守/闪电十一人)

19，如果要我继承这种错误，我宁可将彭哥列整个毁掉。(沢田纲吉/家庭教师HITMAN REBORN！)

18，你们的血到底是什么颜色！(雷伊/北斗之拳)

17，我要下了!(塔矢亮/棋魂)

16，但是在这里不出手的话，我就会失去我自己啊！(冲田総悟/银魂)

15，你们之中要是有外星人、未来人、异世界人、超能力者,就尽管来找我吧！以上。(凉宫春日/凉宫春日的忧郁)

14，要死一遍看看吗？(阎魔爱/地狱少女)

13，加油吧卡卡罗特，你才是世界第一！(贝吉塔/七龙珠Z)

12，你不会死的，因为我会保护你。(绫波零/EVA)

11，站起来，向前走，你不是有一对健全的腿吗？(爱德华·艾力克/钢之鍊金术师FULLMETAL ALCHEMIST)

10，因为他只是个小鬼。(夏亚·亚兹纳布尔/机动战士高达)

9，安西教练，我好想打篮球。(三井寿/灌篮高手)

8，还想大家一起欢笑，你死了的话，那不就没意义了！(沢田纲吉/家庭教师HITMAN REBORN！)

7，不能逃避。不能逃避。不能逃避。(碇真嗣/EVA)

6，真相永远只有一个！(江户川柯南/名探侦柯南)

5，有资格开枪的人，只有有着被射杀觉悟的人。(鲁鲁修·兰佩洛基/Code Geass 叛逆的鲁鲁修)

4，真不想承认！这是年轻气盛所犯下的错误。(夏亚·亚兹纳布尔/机动战士高达)

3，既然有时间在最后壮烈牺牲，不如完美地活到最后一刻。(坂田银时/银魂)

2，还差的远呢！(越前龙马/网球王子)

1，我这一生无怨无悔。(拉欧/北斗之拳)

一个很有内涵的笑话

一个小伙子到理发店理发，他问："理发得等多长时间？"理发师看了一下店里的顾客，说："大约两个小时。"小伙子走了。

几天后还是这个小伙子来理发，他一进门便问："理发得等多长时间？"理发师看了一眼店里排队的顾客，说："大约三个小时。"小伙子走了。

一个星期后这个小伙子又来了，问："理发得等多长时间？"理发师看到店里已经满是顾客，说："大约四个半小时。"小伙子走了。

理发师望着店里的一个朋友说："喂，比尔，跟着这家伙，看他去哪儿。他总是来问理发得等多长时间，可是却从来没有回来过。"

不大一会儿，比尔回到店里，歇斯底里地笑着。理发师问："他离开这儿去了哪儿？"比尔扬起头，笑出的眼泪还挂在眼角："去了你家！"

最初我以为这是个H笑话，后来觉得自己很惭愧，那小伙子是小偷，应该是偷东西去了。所以是个正经笑话。但是再看一遍，还是H笑话。因为偷东西的话，可能前两次就被人发觉了。这样粗看是合理的，但是文中有一个关键的人物——比尔。他为什么会笑得歇斯底里，眼泪都出来了呢？不管他的立场是站在理发师一边，还是站在小伙子一边，他笑的都不是很合理。作为一个优秀的笑话，不应该出现这种纰漏。这说明我对此笑话的理解存在偏差。需要继续分析，重新理解，现在我们的重点就在比尔身上。为什么整篇文章中只有他一个人有名字？小伙子三次去理发店，比尔他是否一直在场？比尔到底代表了什么呢？理发师和小伙子又代表了什么呢？

马克思说过："#$%^%%#$%#%%%^#◎◎◎￥%...※※￥#"，所以，首先我们先来分析一下这个故事发生的背景，是在一个什么样的社会条件下发生。文中有两处涉及到故事的发生背景，一明一暗。明处为理发师的朋友名字为比尔，是一个明显西方人的名字。暗处为理发需要排很长时间的队，理发服务处于供不应求的状态。如果从明处线索来看，故事一般是发生在西方国家，但是毛主席教导我们"◎￥##◎◎￥￥%￥%%......￥43"，所以我们还不能草率的下结论，还应该综合分析，看哪个结果的合理性和现实性更强一些。让我们继续来看。从暗处来看，我们似乎得不到什么确切的结论，但是从该笑话的来源传播过程来看，特别是考虑到故事警世育人的作用，我认为这个故事是依托中国的背景发生的，相信大家都有理发等排队的经历吧。

可为什么作者会让一个西方人的名字出现呢？他到底是谁呢？为了回答这个问题，我们就要重新分析一下理发师和小伙子两个角色。

小伙子的活动很简单，每次都是去理发店，问有没有位置，然后去理发师家；过几天再去理发店，再回理发师家，如是者三（不知道还会不会继续下去）。在这里我认为，理发店作为一个人数众多，不受限制的场所，它隐喻着整个社会；而理发师则是社会的掌权者；理发师的家，对小伙子则代表着可以暂时脱离社会，但又是一个不能长期居住停留的地方。

小伙子，显然代表着一类人。关键点就在这个"小"字上，代表着年轻。我们想象一下，一个年轻人，跑到社会上问，有位置吗？掌权者说，没有，还要等多长时间。小伙子只好暂时离开这里，去了一个临时的地方，过了段时间，又跑来问。这个场景，难道不觉得熟悉吗？这是干什么呢？对了，你答对了，小伙子正是代表着找工作的学生，理发店里的位置代表着工作机会，而理发师的家，正是我们可爱的学校。

这样，整个笑话就可以翻译成下面这样：

本科毕业了，问有工作吗？没有，等两年吧。唉，那只好上硕士了；

硕士毕业了，问有工作吗？没有，等三四年吧。唉，那只好上博士了；

博士毕业了，问有工作吗？没有，再等吧。唉，那只好上壮士了，

现在回到我们最初的问题，比尔是谁？再想想，现在哪个比尔最牛？恭喜你，又答对了，他就是比尔•盖茨。这样你也就能明白，比尔为什么笑得这么歇斯底里了。因为比尔大学没毕业就去工作了，所以他看到小伙子为了工作还回去读博士，觉得实在是太搞笑了。综上，这个笑话其实是在讲上学和就业的问题。 文/佚名

关于泡妞的经济学故事

为了排解寂寞你决定上网找人聊聊，这叫创业初期；上来一看，靠！MM还真不少，这叫市场潜力大；可是GG也不少，这叫竞争激烈；于是你决定想个办法让各位MM注意你，这叫定位；因此你说你又帅又有钱，这叫前期炒作；旁边一男的看不惯，说你其实又丑又穷又色眯眯，这叫恶性竞争；你向网管告状，网管把他踢了出去，这叫规范市场。

一老哥们证明说："其实你是谢停疯第二"，这叫竟合炒做；你问："这里有美女吗？"，这叫市场调查；有２０个人同时回答："我是美女"，这叫泡沫经济；你说："谁想和我聊天？"，这叫发布广告；两美女说见过你，这叫老客户；你飞快的记下两个美女的联系方式，这叫客户关系管理；你厚着脸皮问两个美女你是不是很帅，这叫代言人公关；这两个美女说你的确很帅，这叫联合炒作；你继续厚着脸皮让他们介绍几个熟人认识，这叫关系营销；然后不再理她们，这叫开拓新市场；居然２０个美女都表示要和你聊天，这叫市场垄断；要问为什么会有那么多美女找你，那是因为这年头顾客忠诚度低；你高兴的说："这些美女都是我的"，这叫划分势力范围；你如果说："凡北京的美女都是我的"，这叫划分可行的势力范围；如果你又说："恐龙别来找我"，这叫市场细分。

旁边一男的说："我才是帅哥"，这叫正面竞争；旁边又男的说："有河南的MM吗？"这叫侧面竞争；旁边又一男的说："谁和我聊我给钱谁"，这叫价格战；旁边又一男的说："我是版主，不许你强占这么多MM"，这叫政府行为；你说："那我介绍两个跟你聊"，这叫政府公关；你说："谁给我钱我和谁聊"，这叫心理战；结果２０个美女都抢着向你表达倾慕之情，这叫卖方市场；当然，你还遣散了两个去应付版主，这叫寡头市场；可你打字速度太慢，不能同时和２０个人聊天，这叫市场承接力有限；你又说："我看谁顺眼才和谁聊"，这叫精品策略。

有一美女说："我还认识很多靓女，问你要不要介绍？"这叫销售代理；又有一美女说："发你张我的照片。"这叫电子商务；又有一美女说："谈的开心今晚可以来找我。"这叫发现目标用户；你说："那从此我只和你聊"，这叫大客户战略；可是你当然不会只和她聊，这叫成功的大客户战略。

你说话会引用鲁迅、席慕容、海子、周星星、黑格尔、罗丹、斯皮尔伯格，这叫文化营销；你说："我能歌善舞会写诗"，这叫优势展示；你又说："我好象爱上你了"，这叫客户关怀；她说："呸，我才不信呢"，这叫客户的逆向反映；你接着说："真的，是真的"，这叫IBM；或者你说："不信，我去你家把心掏给你"，这叫DELL；或者你说："不信我，你还能信谁？"，这叫微软；你还可以说："我会慢慢让你相信的"，这叫通用。

如果她说："得了吧"，这叫理性消费者；如果她说："那我暂且信你一会儿吧"，这叫阶段性成果；这时你说："XXXXXXXXXX（省略2000字）"，这叫市场培育；然后你说："我越来越喜欢你了"，这叫合理诱导；然后你又说："我们见面吧"，这叫进入实质销售阶段；她当然会习惯性的拒绝，这叫假性拒绝；于是你说："那你来找我吧"，这叫精通消费者心理学；她问："这不一样吗？"，这叫再次获得销售机会；于是你又说："当然不一样，我们可以去Sogo，然后在仙踪林喝茶"，这叫远景共享；你又说："我在那看见过一瓶香水我想一定适合你"，这叫促销；她说："我才不要香水呢"，这叫需求调查失误；你只好说："本来是想给你买衣服，可是不知道你的尺码，要不一起去看看吧"，这叫空头支票；正好她确实想去买衣服，这叫真理瞬间；可是她对你的建议有些过意不去："你是我什么人就帮我买呀"，这叫售前交涉；于是你就坡下驴："那你买，我帮你把关"，这叫及时降低销售成本；当然你要说明："我请你吃饭，我帮你拎包，我开车送你"，这叫服务承诺；于是你们决定在SOGO见面，这叫签单。

临关电脑前你揭穿了版主威胁你的丑恶嘴脸，这叫远华案；在SOGO门口你们见面，这叫履行合同；可是你发现该"美女"与收到的照片不符，这叫有中国特色的电子商务；而且是只大恐龙，这叫货不对板；恐龙还穿着晚礼服带着大耳环，这叫精包装；好在还有一女伴陪同恐龙过来，这叫买一送一；这女伴居然还很靓，这叫天大利好；靓女穿着吊带裙，这叫简包装，其实你更希望散装。你想请美女吃饭恐龙一定要跟着去，这叫捆绑销售；你想了很多办法想把恐龙打发走，这叫策划；你终于把恐龙灌醉，这叫公关；你把恐龙塞进的士，这叫剥除不良资产。

通过恐龙，你终于和女伴走到了一起，这叫借壳上市；而且女伴已经答应晚饭后跟你回家，这叫获得期权；可是饭后女伴称病回自己家了，这叫纳斯达克；你愤怒之余追到她家，将生米煮成熟饭，这叫鼠标加水泥；之后你才发现她有很多男朋友，这叫多方控股；而且她还在发展你的哥们，这叫配股；要命的是她还傍大款，做二奶，这叫多次融资；你在愤怒之余断绝了和她的往来，这叫美国在线；痛定之后，你又来到网上寻找新的MM，这叫史玉柱。

全球只开一个班的另类专业

1，爬树课——康奈尔大学

居然教你怎样安全地爬树，甚至在树木之间灵活穿梭。学会这种技巧的人在狼狗疯追的时候可以像猫一样嗖地蹿上大树，偶遇到劫财劫色也可以迅速脱身，只要身边有棵树。

爬树只是生活技巧的一部分，虽然看起来很可笑，但是你可以尝试着去理解这样一个道理：猫是狗的老师，但是狗学会了猫所有的技能，就想吃掉猫，这个时候猫爬上了树，狗气急败坏地喊，你居然留了一手!是的，社会就是这样，多学一样生活技巧，永远都比嘲笑别人的另类要好得多得多。

2，星际迷航与哲学——乔治敦大学

Star Trek是指在星体与星体之间旅行。想象一下，一大帮子刚刚背井离乡的十八岁孩子坐在教室里听老师讲“那星星上的故事”，简直如同我们小时候听妈妈讲“那过去的故事”一般催人泪下。

不过最想要老泪纵横的估计是星际迷航的老编剧———据说上百名学生为了学好这门课程，已经开始争相重温这部年头比他们年纪还大两倍的系列故事。这些如同恐龙时代的故事，讲给喜欢它们的人听，也包括你。

3，同性恋音乐学——加州大学洛杉矶分校

同性恋仿佛污点证人一般让某些人爱也让某些人恨之入骨。而加州大学洛杉矶分校居然可以为同性恋者开设一门同性恋音乐学，确实勇气不小。

在20世纪90年代，UCLA将同性恋理论和音乐学融合，试图解决一个革命性问题：由同志创作的音乐，当它的听众是同志时，效果会不会有不同。

历数音乐史上著名的同性恋作曲家，柴可夫斯基、伦纳德·伯恩斯坦、乔治·索尔第……确实在人数上已经颇具规模。

可能以后测试某个人是不是你要的那杯茶，直接邀他去听柴可夫斯基的《天鹅湖》就行了。这样的专业教会了同性恋者怎样去友好地区分和感受哪些才是真正的爱人。

4，向Youtube学习——匹兹学院

传媒研究教授Alexandra Juhasz教授丝毫不担心网络上的牛鬼蛇神、洪水猛兽会侵蚀学生们的大脑。他表示，他会带领着选学这门课程的同学们一起鉴赏Youtube上的各种视频。有时候在课间放歌，只要听到有丁点呻吟声就寝食难安的广大中国教务主任们，看到这条新闻让你们情何以堪啊！

5，垃圾处理专业——圣塔克拉拉大学

当你捏着鼻子拎出囤积了一夜的垃圾袋，对面早有一大群学生虎视眈眈———这种学科诞生在美国一点也不奇怪，

感谢和平，感谢食物，用正确的科学态度面对一根吃剩的鱼骨，似乎就是这门课程的全部意义。有时候当你右脚踢着课桌下那团草稿纸，左眼无意间瞄到大黑板上的二重积分时，也许你已经无数次地问苍天问大地：“难道这个就有意义？”垃圾处理专业适时出现，迅速解决了这批人最大最棘手的问题。

6，哈利·波特与科学——霜堡州立大学

当所有人都习惯了新华书店图书馆的儿童柜台上数不清的《哈利·波特与XXX》的组合后，霜堡州立大学的物理学教授George Plitnik出其不意，推出了这门名为“哈利·波特与科学”的学科。

哈利·波特系列已经完结，但看来，他和XXX的情缘还得再过一段时间才能消失。

而哈利·波特中蕴藏的科学奥秘并不是全部来源于虚构和天马行空的想象，这门课，将带领人类踏入神秘科学之旅。

7，行走的艺术——森特学院

康德死前像是一个影子，那时候德国哲学界的风云人物是费希特、谢林和黑格尔。康德挣扎再三，也没有抢到那只珍贵的麦克风。

不过近两百年后，语言学教授Ken Keffer把那只麦克风通过行走的方式递给了早已作古的康德。他设计了这门3个星期的特别课程，带领学生们穿越自然保留地、战场、墓地———你可以戴着耳机嗑零食，也可以搂着女朋友享受这别样的风景，不过唯一的要求是：一路上必须讨论康德。这就是行走的艺术，艺术性体现在对生活最大的感悟，在暴走的同时发泄得淋漓尽致，欢迎你，来到行走艺术。

8，香蕉的文化历史——哈佛大学

牛校牛在哪里，除了它是世界上最有钱的学校外，更在于它敢于和一根香蕉较真。

翻翻国内名校的教学清单，能够找到像哈佛这样气贯山河的课程名称———“香蕉的文化历史吗”？在国内，花四年的时间只为了研究一根香蕉的历史。这样的学生也只能出现在辅导员的黑名单里。但是在哈佛，最不务正业地研究一根香蕉的历史，一颗鸡蛋怎样诞生，反倒被称为对待科学最严肃最认真的学生。这种对科学孜孜不倦地追寻，从哈佛的这个专业完全可以看出来。哈佛终究是哈佛，而不是哈尔滨佛学院，历代哈佛的学生都为这样的专心研究而感到自豪。

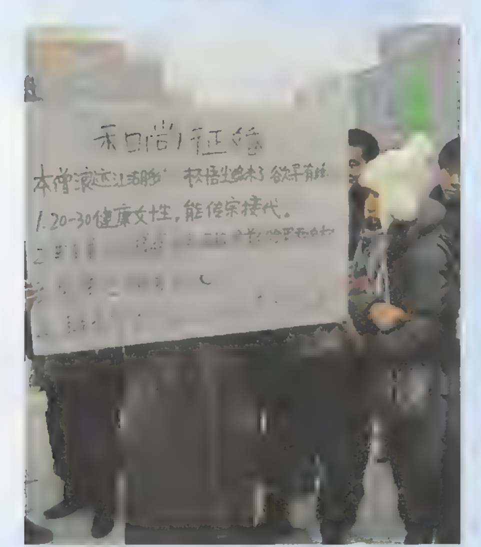
迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

People People People



三百六十行，这行最杯具……



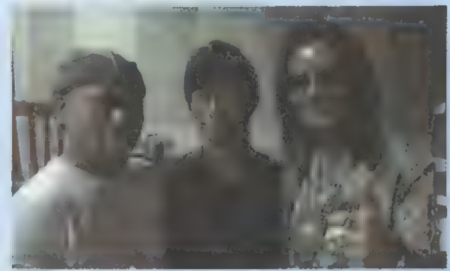
大家快来围观高僧啊



现在的孩子……



雷得外焦里嫩……谁还敢玩MJ大神的游戏？



谁说硫酸脸和神谷打架来着？看人家关系多好



谁说硫酸脸最讨厌铁拳？看哥俩关系多好

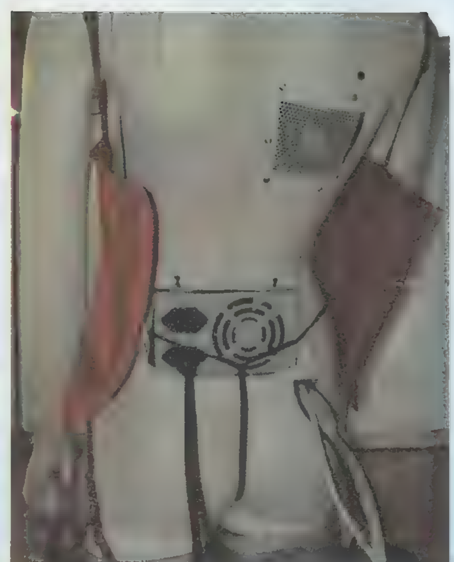
酷玩意

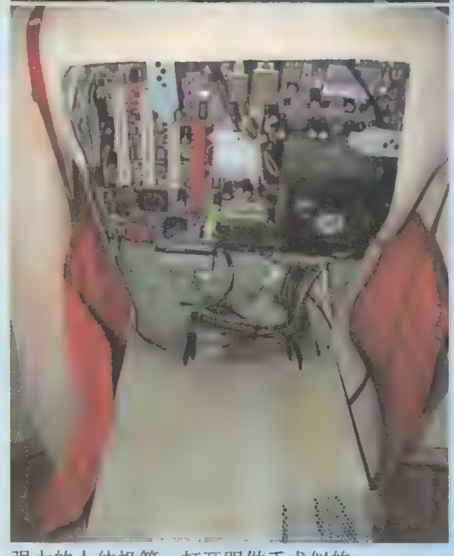

Wii还有什么不能"模拟"？

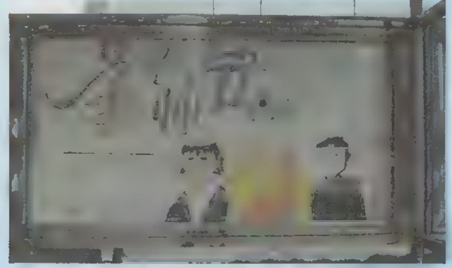


SPECIALMAN……确实特别


见过这么给力的手机么？




强大的人体机箱，打开跟做手术似的

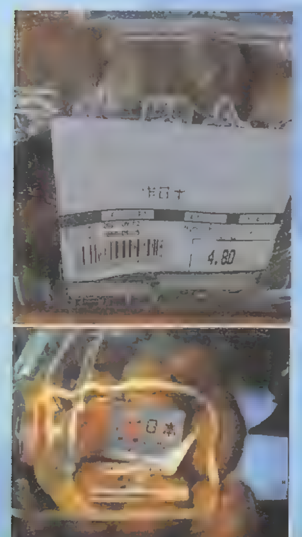

见过这么给力的教师节海报吗？



新式面包，你敢吃吗？

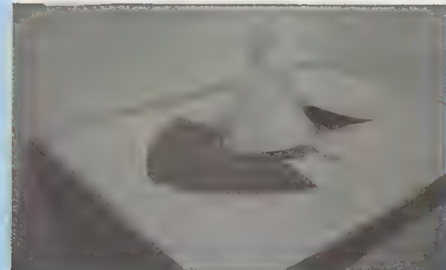


这才是真正的桌游啊！



不和谐食品









一张A4纸做出来的东西（每个一张）


モンハン日記
ぽかぽか
アイルー村
TM
《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》
详細攻略
CERO
A
全年齢対象

那个啥，口袋就不再重复以往的开场白了，至于口袋对这游戏以往的作为究竟有多少了解——你们知道的……（被众小编围殴）……

好吧，其实感觉跑路还是有点费劲，按住R键再扳摇杆……据说以前的怪物猎人系列全都是按照这个模式来行动的，时间一长有可能会抽筋。

如果说怪物猎人原作系列是属于“真实向”的神作，那么这款以艾鲁为主角的游戏则属于“虚拟向”的周边作品——当然，并不是说这游戏就不好玩了，该经营的部分还是需要经营的，该制作的部分还是需要制作的，该战斗的部分还是需要战斗的，该换装的时候还是需要换装的……只是风格完全不同而已，与其说是RPG游戏，还不如说是模拟经营类更贴切一些。上个月刚刚玩过牧场物语，所以口袋趁热打铁，把这游戏也好好玩了一遍。那么，不管是新玩家还是老玩家，就和口袋一起来看看这款游戏吧。

文/口袋

操作说明

摇[illegible]	行走
摇[illegible]	奔跑
[illegible]	游戏系统菜单，其中包括村内移动、村子情况、物品、村子任务、村中伙伴、小册子以及设置。
S[illegible]	[illegible]停游戏
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

这游戏的规则就是：赚PP（类似一种货币点数），然后用PP购买和升级村里的设施设备以达到更高的水平，接着通过物品和这些设施设备来吸引更多的艾鲁加入村子，艾鲁多起来之后就可以赚更多的PP，变成良性循环。所以最重要的课题就是：如何开始，如何赚PP，如何发展。

第1天

和长老对话之后，他会简单介绍一下村子的情况，我们可以在村子里转转，然后四下搜索一番。和下面的记录酱说话，菜单的作用分别是：PP点数商店（用来以物品兑换PP点数）、设施扩建店（用PP点来扩建村中设施）、保存（这个不解释）、关闭。

问题是我们现在手里什么东西也没有，完全无法兑换PP点数。想发展还是要靠人气啊，在村子里溜达一圈之后，发现许多艾鲁都有增建设施的想法，其中比较容易的有以下几项：農園を作りたい（農園長クイズ）、漁場を作りたい（漁場長のお願い）、ランチを仲間にする（お魚ちょうだい）。

只要完成这几项初级任务，就可以使用农场和渔场来获得物品了……为了使利益最大化，口袋总结了一套初期比较符合统筹算法的赚PP路线：

1、每天争取把村中能采集的东西都采集干净，如果采到【採掘の油】和【畑の肥料】等一定要留好，不要拿去兑换PP点哦。

2、还记得按键说明当中提到的L键么？里面有当天的运势，如果达到★★★★★五星的时候，就相对比较容易获得价值很高的贵重物品，，这时千万不要吝啬，赶快把能采的东西都采了吧。

3、所谓贵重物品，无非是キレアジ、はじけイワシ、のりこねバッタ、鉄鉱石等等了，如果初期采到这些东西就直接拿去换PP点吧。

第2-5天

和长老对话后，他提到了建立ギルド（行会）的事情，但建立行会需要2000PP，一天是不可能赚那么多钱的啦，虽然和长老再次对话后可以免费得到500PP，不过还是差了很多，所以继续找艾鲁们接任务吧，完成它们交给的任务后，会有机会得到相应的PP点作为报酬哦，其中可以接受的任务有这样几个：リールを仲間にする（マグロの一本釣り）、採掘場を作りたい（採掘場を作ろう）、ランチ（ハンター）を仲間にする（お魚ちょうだい）。

另外，当渔场的级别达到3以上时，フック就会成为我们的伙伴。伙伴增加到5位以上的时候，长老会给3个【釣りのエサ】作为奖励。



第6-10天

建立行会之后，就可以外出探险了。探险的方法很有意思，并不像原作那样采用3D场景和高难度动作，而是采取“横版过关+选择指令配合”的形式，就算是口袋这种手残的玩家，只要稍微动一下脑子，反应灵活一些，也能轻松过关的。

在这里口袋要强调一下，之前我们从村民身上接到的任务都是“村クエスト（村子任务）”，而行会建立起来之后，我们从行会帐篷的任务娘那里接到的任务则是野外战斗的“探検クエスト（探险任务）”，不要搞混淆哦。这段时间中，探险任务有：初めての狩り、わくわくキノコ狩り、初めての素材取り、のんびりポポ狩り、それとコポポ和練習まとめニャ等等，而村子任务有：ネギを仲間にする（草むしり）、虫捕り場を作りたい（虫捕り係の大事なモノ）、プーギーパークを作る（プーギーパーク開園）、キッチンを作りたい（とりゅふ探し）、牧場を作りたい（コポポ探し）、ツバキを仲間にする（虫捕り対決）、エピカを仲間にする（詩）等等。



不要小看探险任务哦，有些村子扩建设施的条件也需要在野外探险中完成，例如增建牧场的条件就是在野外捕捉コポポ。下面就来看看任务系统吧，首先是村子任务，也就是主线任务：

任务名称	記録係チュートリアル
接受方法	和出生地下方的记録系对话。
达成条件	在PP商店里用物品兑换PP。
攻略方法	和记録系对话后，调查旁边的草丛得到物品。 按△键打开记録系的菜单，选择第一项将物品兑换成PP。
达成报酬	与记録系成为伙伴。 开启物品兑换PP的功能。

任务名称	プーギーを連れてきて
接受方法	和プーギーパーク中的園長对话。
达成条件	带一只プーギー给她。
攻略方法	牧场的栅栏里有一只プーギー，按口键把它带给園長。
达成报酬	可以骑乘和抱起プーギー。

任务名称	農園長クイズ
接受方法	和农园里的农园长对话。
达成条件	连续完成3次的每日一问。
攻略方法	选择【野菜】的类别。 第一天：きゅうりの旬はいつだか？答案：夏 第二天：じゃがいもはどこの部分を食べているだ？答案：ちかのクキ 第三天：オイラの婚約者はどっちだ？答案：大根役者
达成报酬	与农园长成为伙伴。 开启耕种农田的功能。

任务名称	漁場長のお願い
接受方法	和海岸边的漁场长对话。
达成条件	给他一个【釣りのエサ】。
攻略方法	搜索村子内外的各个采集点，找到【釣りのエサ】并交给漁場長。
达成报酬	与漁场长成为伙伴。 开启垂钓功能。

任务名称	マグロの一本釣り
接受方法	和海岸边的リール对话。
达成条件	给他一条【ハリマグロ】。
攻略方法	当漁场级别达到2级之后，就可以钓到【ハリマグロ】了。 把【ハリマグロ】交给リール。
达成报酬	与リール成为伙伴，并得到一个【ドテカボチャ】。

任务名称	お魚ちょうだい
接受方法	和海岸边的ランチ对话。
达成条件	给他10条鱼。
攻略方法	首先要达成开启渔场垂钓功能的任务。 鱼的种类并不重要，不管什么鱼，只要给他10条就可以了。
达成报酬	与ランチ成为伙伴。





任务名称	採掘場を作ろう
接受方法	和牧场旁边的采掘长对话。
达成条件	给他3个【採掘の油】。
攻略方法	搜索村子内外的各个采集点，找到3个【採掘の油】并交给採掘長。
达成报酬	与采掘长成为伙伴。 开启采矿的功能。

任务名称	虫捕り係の大事なモノ
接受方法	和牧场旁边的虫捕り係对话。
达成条件	找到【大事な虫捕りあみ】和【大事な虫捕りかご】并交给他。
攻略方法	现在栈桥上钓到【大事な虫捕りあみ】交给他。 然后再去栈桥上钓到【大事な虫捕りかご】交给他。
达成报酬	与虫捕り係成为伙伴。 开启捕虫场的功能。

任务名称	コポポ探し
接受方法	和牧场里的マキバ係对话。
达成条件	带来一只コポポ。
攻略方法	在下位的探险任务中，有个【のんびりポポ狩り、それとコポポ】的任务，在这个任务里捕捉一只コポポ就可以了。
达成报酬	与マキバ係成为伙伴。 开启经营牧场的功能。

任务名称	とりゅふ探し
接受方法	和广场上的料理长对话。
达成条件	给他1个【とりゅふ】。
攻略方法	骑着猪（プーギー）来到渔场旁边的沙滩上，在沙滩上来回走走，就会发生プーギー闻到气味的剧情，找到【プラチナトリュフ】后，把它带给料理長。
达成报酬	与料理长成为伙伴。 开启制作料理的功能。

任务名称	虫捕り対決
接受方法	开启捕虫场之后，再次和ツバキ对话。
达成条件	比ツバキ捉到更多的虫子。
攻略方法	第1次：1天之中捉到20只以上的虫子。 第2次：1天之中捉到30只以上的虫子。 注意：要捉到20只虫子，至少需要2个捕虫网（虫捕りのミツ），为了万无一失，最好多准备些。
达成报酬	与ツバキ成为伙伴。

任务名称	プーギーパーク开园
接受方法	和广场上的园长对话。
达成条件	给園長带去4只プーギー。
攻略方法	和园长对话后接受任务。 向農園長打听プーギー喜欢的食物后，将サツマノイモ放在長屋前的猫石像下。 攒齐有5只プーギー后达成任务。
达成报酬	与園長成为伙伴。开启プーギーパーク功能。

任务名称	长老の杖はどこ？
接受方法	早上起来时和长老对话。
达成条件	将キノコ杖还给長老。
攻略方法	1．和在广场花坛里睡觉的ルナ对话。 2．和在农场小河边的ルナ对话。 3．和ネコバァ后面的ルナ对话。 4．和栈桥边浅海里的ルナ对话。把蘑菇杖还给長老。
达成报酬	与ルナ成为伙伴。 得到ニトロダケ、アオキノコ和マヒダケ。



任务名称	詩
接受方法	有10个伙伴之后，和广场里的エピカ对话。
达成条件	答对诗歌的问题。
攻略方法	听过诗歌后，回答感受： 【お～♪　愛しき君よ～　♪永久の愛を誓う～♪】答案：情熱 【ぽっかぽか　とてもぽかぽか　ぽっかぽか】答案：大地の温もり 【ニャ～♪　ニャンニャ～♪　ニャンニャン～♪】答案：意味わかんにゃい
达成报酬	与エピカ成为同伴。

任务名称	草むしり
接受方法	当【畑】达到2级的时候出现，和ネギ对话。
达成条件	连续拔草两天。
攻略方法	按○键拔除农田旁边的杂草，连续两天后完成任务。
达成报酬	与ネギ成为同伴。

任务名称	管理人のおじいちゃん
接受方法	【12天之后、有行会、伙伴10只以上】时出现在长屋里，和管理人对话。
达成条件	把长老带去见管理人。
攻略方法	按○键抱起长老，然后去见管理人。
达成报酬	与管理人成为同伴。

任务名称	フタを求めて三千里
接受方法	和長屋前的イオ对话。
达成条件	给他5个タルのフタ。
攻略方法	收集5个タルのフタ，交[illegible]可以了。
达成报酬	与イオ成为同伴。

任务名称	石いっぱい
接受方法	和农场的シソ对话。
达成条件	清除田地里的石头。
攻略方法	对着石头按○键，然后再和シソ对话。
达成报酬	与シソ成为同伴。



任务名称	ファッションチェック
接受方法	2级行会状态下，在行会[illegible]和モガ对话。
达成条件	得到ファッションチェック的认可。
攻略方法	※必须得到2件以上的衣服才能进行下去。 把初期默认的衣服脱掉，换上其它的衣服，和モガ对话。 她说这件衣服不合适，然后再换回初期默认的衣服和她说话。 她会问玩家是不是觉得自信一些了，回答：はい。
达成报酬	与モガが成为同伴。 カルチャーショップ开店。

任务名称	タール一家のタル爆弾
接受方法	2级行会状态下，在牧場里和タル爆長对话。
达成条件	给他带去3个はじけイワシ、1个ネジヤンマ和1个円盤石。
攻略方法	从村中各个采集地点得到这些东西后，交给タル爆長。
达成报酬	与タル爆長成为同伴。 行会里增设タル爆弾工房。 得到1个小タル爆弾。



任务名称	ワタシのダンナさま
接受方法	2级行会状态下，和長屋的アニス对话。
达成条件	把她带到料理长那里去。
攻略方法	抱起アニス，把她带到行会里的料理長面前。
达成报酬	与アニス成为同伴。

任务名称	スランプ工芸家
接受方法	2级行会状态下，和行会里的建筑家对话。
达成条件	将指定物品交给他。
攻略方法	在农场得到シモフリトマト、探险任务中得到アオキノコ、钓鱼得到黄金魚，交给建築家。
达成报酬	与建筑家和工艺家成为同伴。 可以改变行会内部设施风格，也可以买东西。

任务名称	ニャーブル虫クイズ
接受方法	フーギーパーク建成后，在虫採り場和ニャーブル对话。
达成条件	回答问题。
攻略方法	每天回答1个问题。 カブトムシとクワガタムシ角があるのはどっちムシ？答案：カブトムシ カマキリのこうぶつはどっちムシ？答案：ほかの虫 この村にいる虫はどっちムシ？答案：カクバッタ
达成报酬	与ニャーブル成为同伴。

任务名称	長屋のお掃除
接受方法	长屋达到2级后，和长屋2F的管理人对话。
达成条件	除去所有的キノコ
攻略方法	只要除去长屋中所有的蘑菇就可以了，别漏掉小房间里的。
达成报酬	将長屋清理干净后，ネコバァ会介绍很多新艾鲁给玩家。

任务名称	长老お腹ペコペコ
接受方法	和ウーリー成为同伴的2天后，早上和長老对话。
达成条件	将长老需要的物品交给他
攻略方法	从行会中的料理長处得到【白いたまご】，交给長老。再从料理長处得到【ポポノタン】，交给長老。当把【熱帯イチゴ】交给他的时候，他会说已经吃饱了。
达成报酬	得到1个【熱帯イチゴ】。

任务名称	食材探し
接受方法	27天之后，和农场附近出现的クッキン对话。
达成条件	将指定的物品交给他。
攻略方法	将ドデッカブ、特産キノコ、カジキマグロ交给他。 如果这三样物品交付时间间隔过长，クッキン会把之前的东西全吃掉。为了避免发生这样的事情，最好攒齐了一起交给他。
达成报酬	与クッキン成为同伴。

任务名称	プーギー仮面、現る！
接受方法	在プーギーパーク附近与骑着プーギー的長老对话后，就可以参加プーギーレース比赛了。
达成条件	赢过プーギー仮面。
攻略方法	参加プーギーレース比赛，比プーギー仮面先到达终点。 （プーギー仮面总是绕弯，其实跑得并不快，轻松就可以获胜。）
达成报酬	没奖品

任务名称	プーギー仮面、再び！
接受方法	完成【プーギー仮面、現る！】任务后，可以再次参加プーギーレース比赛。
达成条件	赢过プーギー仮面。
攻略方法	参加プーギーレース比赛，比プーギー仮面先到达终点。 （这次的赛程较长，不过还是可以轻松取胜的。）
达成报酬	没奖品

任务名称	プーギー仮面、リベンジ！
接受方法	完成【プーギー仮面、再び！】任务后，可以再次参加プーギーレース比赛。
达成条件	赢过プーギー仮面。
攻略方法	参加プーギーレース比赛，比プーギー仮面先到达终点。 （这次プーギー仮面跑的速度比前两次快多了，结果它竟然在终点前睡觉……无语，还是轻松取胜。）
达成报酬	没奖品

任务名称	プーギー仮面、リベンジ！
接受方法	完成【プーギー仮面、再び！】任务后，可以再次参加プーギーレース比赛。
达成条件	赢过プーギー仮面。
攻略方法	参加プーギーレース比赛，比プーギー仮面先到达终点。 （这次プーギー仮面跑的速度比前两次快多了，结果它竟然在终点前睡觉……无语，还是轻松取胜。）
达成报酬	没奖品

任务名称	ライバル現る！？
接受方法	プーギーレース比赛时遇到カロ。
达成条件	赢过カロ。
攻略方法	只要取胜就可以了。
达成报酬	得到【プーファン】。

任务名称	长老、春がくる？
接受方法	ピンク成为同伴后，早上和長老对话。
达成条件	将物品交给ピンク，再和長老对话。
攻略方法	将熱帯イチゴ交给农场里的ピンク。 （一定要用普通对话，可别当成礼物送给她了。） 向長老汇报结果。
达成报酬	没奖品

任务名称	サファイア石クイズ
接受方法	36天之后，採掘所2级以上时，和サファイア对话。
达成条件	回答问题
攻略方法	まんまるたまご、大地の結晶、2つのうち鉱石はどっちだぁ？答案：大地の結晶 カラット、メートル、宝石の重さの谷はどっちだぁ？答案：カラット ピッケル、肉焼きセット鉱石を採取する道具はどっちだぁ？答案：ピッケル ピュアクリスタル、鉄鉱石、純度が高いのはどっちだぁ？答案：ピュアクリスタル 虹色鉱石、鎧玉、交換した時のPPが高いのはどっちだぁ？答案：虹色鉱石
达成报酬	与サファイア成为同伴。

任务名称	歌姫と歌作り
接受方法	行会装饰品攒了6个以上时，和歌姫对话
达成条件	回答作曲问题
攻略方法	歌に必要な物って何だと思う？答案：心…とか？ ラララ♪ラララララ♪ラララララララ♪答案：いつまでもいつまでも ラ～ラ♪ララ～ララ♪ララ～～ララ♪答案：形のない大事なもの ン～♪フフン～～♪ラララララ～♪答案：大切にしたい
达成报酬	得到【プーファン】。

任务名称	长老、胸ドキドキ
接受方法	【長老、春がくる？】和【プーギー仮面、再び！】做完之后才会出现。
达成条件	把物品交给ミルク。
攻略方法	把マネアネモネ交给ミルク，并向长老汇报，方法和上次一样。
达成报酬	没奖品

任务名称	長老、立てこもる
接受方法	【長老、胸ドキドキ】完成后。
达成条件	安慰长老受伤的心灵。
攻略方法	需要物品：ポポポミルク、激辛ニンジン、レアガーリック，还要开个宴会。
达成报酬	没奖品

任务名称	事件！
接受方法	和長老对话。
达成条件	捉到犯人。
攻略方法	去找リール，从採掘長那里得到大地の結晶交给他，然后再去找管理人对话，最后和長老对话。
达成报酬	没奖品

任务名称	長老、村を視察
接受方法	和長老对话。
达成条件	按 键抱起长老，去村里逛逛。
攻略方法	分别来到砂浜、採掘場、プーギーパーク、長屋2层、行会外这几个地方，然后与長老对话。
达成报酬	没奖品

任务名称	長老のものを取り返せ
接受方法	和長老对话。
达成条件	拿回長老的东西。
攻略方法	分别和ネギ、ランチ、ルナ对话，然后与長老对话。
达成报酬	没奖品

任务名称	长老探侦
接受方法	和长老对话。
达成条件	回答问题。
攻略方法	将オオナナホシ交给ニャーブル，然后和長老对话。 接着再和エピカ对话，然后和長老对话。 最后和マシロ对话，然后和長老对话。 答案是：【緑の羽織を着ていた】【杖】【ポポポミルク】。
达成报酬	没奖品

以上是前期出现的村子任务，探险任务太多了，不过都很容易理解，由于篇幅有限，在这里就不加累述了……不过野外战斗时的动作图标还是要给大家讲解一下的。

移动相关

图标	提议名称	效果	职业相关
	前进	向右前进（根据疲劳度的不同，速度也会有所不同）	-
	后退	向左前进（根据疲劳度的不同，速度也会有所不同）	-
	悄悄前进	悄悄向右前进	-
	悄悄后退	悄悄向左前进	-
	匍匐前进	匍匐前进	-
	匍匐后退	匍匐后退	-



遇敌相关

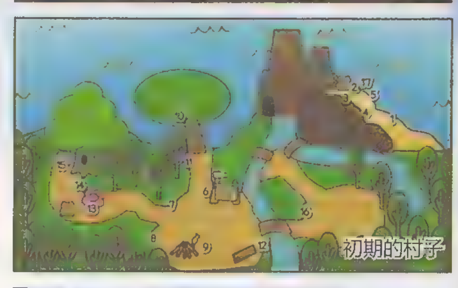
图标	提议名称	效果	职业相关
	攻击	攻击怪物	タル投げ師：投掷石头或者炸弹进行攻击。 ハンター跳跃攻击
	剥皮	从怪物身上获得素材产品	タル投げ師：投掷石头或者炸弹进行攻击。 ハンター跳跃攻击
	钻地	钻进地下躲避怪物的攻击	-

	查找	发现隐藏的敌人	交易家的提议
	跳舞	跳舞吸引怪物注意力，使其停止攻击	音乐家的提议
	催眠	使怪物睡着	饲育系的提议
	威胁	将怪物吓跑	ハンター的提议

采集系

图标	提议名称	效果	职业相关
	采集	从采集点得到物品	菜园家：采集时间快，物品也会有所变化
	采集蜂蜜	得到蜂蜜	-
	投掷	投掷物品，敌人伤害和异常效果	タル投げ師：效果增强
	吃饭	吃掉物品恢复体力	料理人：使食物更有效
	丢弃	将手中的物品丢弃（ネムリ草可以催眠敌人）	-
	捉虫	得到虫子相关的素材	虫捕り屋：采集时间快，物品也会有所变化
	采集矿石	得到矿石相关的素材	探検家：采集时间快，物品也会有所变化
	钓鱼	得到鱼类相关的素材	釣り師：采集时间怪，物品也会有所变化
	踹树	得到ヤシの実等素材	-

村子采集点



初期的村子

编号	物品
2	釣りのエサ、畑の肥料、草食竜の卵
3	釣りのエサ、タルのフタ、採掘の油、大きな骨
4	牧畜の飼料、大きな骨、オオナナホシ
5	ナベのフタ、ブーメラン、タルのフタ、空きビン、大きな骨
6	空きビン、タルのフタ、もえないゴミ
7	空きビン、もえないゴミ
8	空きビン、もえないゴミ、虫捕りのミツ
9	ブーメラン、牧畜の飼料、空きビン、もえないゴミ
10	空きビン、採掘の油
11	タルのフタ、モーレツマタタビ
12	もえないゴミ、採掘の油、牧畜の飼料
13	釣りのエサ、もえないゴミ
14	虫捕りのミツ、タルのフタ、空きビン
15	モーレツマタタビ、タルのフタ
16	空きビン、もえないゴミ、タルのフタ
17	草食竜の卵、ブーメラン、空きビン



改造后的村子

编号	物品
1	モーレツマタタビ、タルのフタ
2	釣りのエサ、畑の肥料、草食竜の卵
3	釣りのエサ、タルのフタ、採掘の油、大きな骨
4	牧畜の飼料、大きな骨、オオナナホシ
5	ナベのフタ、ブーメラン、タルのフタ、空きビン、大きな骨
6	空きビン、タルのフタ、もえないゴミ
7	空きビン、もえないゴミ
8	空きビン、もえないゴミ、虫捕りのミツ
9	ブーメラン、牧畜の飼料、空きビン、もえないゴミ
10	空きビン、採掘の油
11	タルのフタ、モーレツマタタビ
12	もえないゴミ、採掘の油、牧畜の飼料
13	釣りのエサ、もえないゴミ
14	虫捕りのミツ、タルのフタ、空きビン
15	モーレツマタタビ、タルのフタ
16	空きビン、もえないゴミ、タルのフタ
17	草食竜の卵、ブーメラン、空きビン
18	タルのフタ、もえないゴミ

ACE COMBAT X²
JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

《皇牌空战 联合袭击》全任务攻略

文/硬核

NBGI的《皇牌空战》系列一直是最受欢迎的空战模拟游戏。本次PSP上的《联合袭击》吸收了PSP上前作的经验，并首次使用真实的地球作为战场。你要以私人军事公司的王牌飞行员的身份来参与这场与战争，见证一场世界大战。

操作介绍

在options的Controls选项里，可以选择Normal和Expert两种操作方式。Normal可以利用摇杆方便的上下左右移动飞机，保持平衡之类的操作都有系统自动完成，适合模拟空战游戏的新手。而想要更有驾驶飞机的感觉，更加自由的操作的话，就要选择Expert。Expert下默认的Type-A具体操作如下图。



其中Autopilot是L和R两个一起按，此时机身会自动转到水平位置匀速飞行，当你已经分不清哪是天哪是地的时候可以使用Autopilot功能恢复机身水平。另外在Autopilot中再按下Select键可以在三种视角中循环变更。

特殊小任务

游戏在某些正规的任务开始或结束后，会加上一些起飞、空中加油或者降落之类的小任务。起飞很简单，直接加速然后拉高机头飞上200M就行了。空中加油需要加速赶上加油机，然后停留在后方对准加油管，屏幕上会有两个菱形的标记，让它们重合在一起然后保持一小段时间就行了。降落只需要尽量让屏幕上的一横一竖两条指示线变成十字形，然后瞄准中心飞，快落地时速度降到300左右。这些任务会有一个两三分钟的时间限制，在限制时间内可以反复的尝试，即时坠毁了也没关系。如果不想玩这些任务，可以按Start键选择跳过，这样你只是得不到一点点任务加分而已。

机体性能

机体被分为三种类型Fighter、Attacker和Multirole，分别代表适应于对空、对地和全能型战机。当然Fighter并不是完全没有对地能力，Attacker亦然，如何根据任务选择适当的机体，具体还要看机体本身以及武器的各项性能。

速度Speed：影响加速性能和最大速度。

对空性能Air to Air：影响导弹锁定空中目标的速度。

对地性能Air to Ground：影响导弹锁定地面目标的速度。

机动性Mobility：影响机体转向时的速度。

安定性Stability：影响机体转后变稳定的时间长度，影响低速飞行时失速的几率。

耐久力Defense：影响机体的防御力。

机体部件

在特定难度的特定任务中击破NAMED机后就会获得某种部件，分为引擎、机翼、装甲和座舱，可以在Hanger模式下选第三项进入给各架战机搭配。并不是所有的部件都可以装在某一台战机上，一般每种部件都只有3到4中选择。其部件的作用系统会用图表的形式表示出来，一目了然。

单人任务攻略

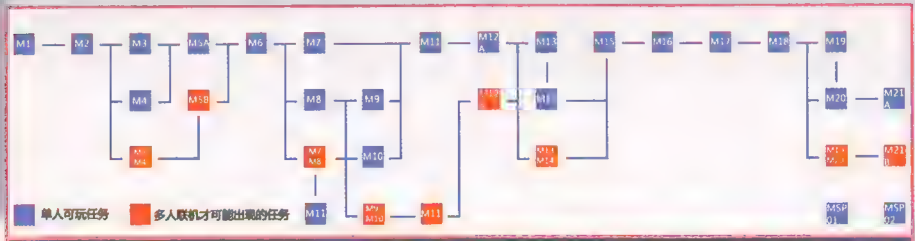
CAMPAIGN是游戏的单人任务模式，其实都可以多人联机合作，最大4人，部分关卡只能2人。联机时大家总计可以复活两次，第三次就是任务失败了。

JOINT ASSAULT任务如果是多人合作的话就可以两个任务同时进行，两边的空域会互相影响，比如一边的敌人逃走了就会在另一边出现。

NAMED机是指在任务中出现的一些特定目标，他们的出现都有一些条件，而且通常并不在

你的视野内，需仔细观察雷达寻找。在不同难度下击破他们是获得机体部件（parts）的唯一方法。

大部分任务都分为几个阶段，在后阶段任务中如果选择Retry，可以选择从该阶段开始重试。重试后武器数量会恢复到最大，但是会对任务评价产生很大影响，总之想要高评价就不要使用阶段重试。



所有标有“B”的任务在联机出现过之后可以在自由任务中单机游玩。另外图中有多个“M11”是为了作图的方便，其实都是一样的，红色的M11也一样，只是之前必须通过M9&M10的联机任务，再打M11，接下来才会出现M12B。

任务01 钢斧

11月13日
13:00
中途岛

◆攻略要点：全对空战，第一阶段目标是无人机，目标中标有TGT的才是任务目标，其余的普通目标可打可不打。第二阶段是突然出现的敌机。S级评价条件是在3分30秒内完成任务。



●NAMED机：X-45 WATERCRASS，2周目的时候在第一阶段后期跟F-4E一起出现。

任务02 猎鸟

11月15日
11:00
东京

◆攻略要点：全对空战，第一阶段的主要目标是大型的空中要塞，要阻止其主炮发射第二发。打坏所有AA GUN之后，尾部的散热口就可以锁定了，重复几次完成任务。由于主炮填充时间很长，所以不用着急。第二阶段是歼灭剩余的空中目标。S级评价条件是在5分钟内完成任务。

●NAMED机：X-29A KATANA，混杂在第二阶段任务出现的空中目标中，1周目时不会出现。

任务03 红与黑 Alpha

11月29日
15:00
伊豆诸岛

◆攻略要点：全对空任务，第一阶段要保护日本的航空自卫队飞机，建议优先消灭与自卫队交战的目标。第二阶段敌人会有飞机增援，不过此时已经不需要保护自卫队，所以相对轻松。S级评价条件是第一阶段任务自卫队飞机生存90%以上，也就是最多只被击落一架。

●NAMED机：F-16C OSAKA，第二阶段任务开始时在地图中央位置出现。

任务04 红与黑 Bravo

11月29日
15:00
房总半岛

◆攻略要点：第一阶段要保护日本的陆上自卫队战车，这是游戏首次出现地面目标，可以用来练习投放炸弹。注意自卫队的战车很不经打，要尽快消灭敌军。第二阶段的目标是登陆艇，如果它们成功登陆就会放出战车。第一阶段任务自卫队战车生存90%以上，也就是最多只被击毁一辆。

●NAMED机：MIR-2000D ONYX，第二阶段任务开始时出现。








任务05A 首都防卫

12月1日

12:00

东京

◆攻略要点：全对空战，目标是击落空中要塞，不断的击破要塞上出现的目标就行了。要注意目标的位置是否被机身遮挡住，如果目标周围的绿框为虚线就表示直线的导弹是打不中的，需要飞到合适的位置再发射。后期要塞会做出大幅度的回避动作，导弹性能如果不好此时就暂停攻击吧。S级评价条件是在4分30秒内完成任务。

●NAMED机：MIG-21-93 BALALAIKA ，Rigel小队的人叛逃时在东京湾上空出现。

任务05B 首都防卫

12月1日

12:00

东京

◆攻略要点：目标跟A类似，同样是击落空中



要塞。不同的是要塞会在一开始就使用大幅度的回避动作，比较麻烦。S级评价条件是在4分30秒内完成任务。

NAMED机：AH-64 JOLLY，Rigel小队的人叛逃时在地图中央位置出现。

任务06 沙漠黎明

1月4日

07:00

埃及

◆攻略要点：主要是对地作战，不少地面目标都隐蔽在墙后，而且中期的地面战车会主动移动到金字塔后，普通导弹的话需要绕过去打。后期会中敌人的埋伏，4架AH-64 直升机都会主动攻击。S级评价条件是在4分30秒内完成任务。

●NAMED机：AV-8 SPHYNX，击落4架伏击的AH-64 直升机后，在中间金字塔顶部出现。

任务07 安全恢复 Alpha

1月26日

12:00

中东 油田

◆攻略要点：第一阶段的任务是护卫救援直升机穿过地图上的虚线位置，敌人主要是战斗机，都会在靠近直升机的位置突然出现，所以不要离开救援直升机太远。第二阶段是对城市进行火力镇压，主要目标都是地面的防空武器。第三阶段是护卫救援直升机返回，此时除了空中目标，地面也会出现防空导弹SAM。S级评价条件是救援直升机耐久率90%以上，其实一发导弹就能打掉直升机10%以上的耐久，可以说是不能让它中弹。

●NAMED机：FUELCAR ZIRCON，第二阶段任务开始时在地图西北出现。

任务08 安全恢复 Bravo

1月26日

12:00

中东 城区

◆攻略要点：第一阶段的任务是保护VIP，敌人主要是地面目标。第二阶段护卫救援直升机脱离战区，同样敌人主要是地面目标。第三阶段要干掉所有敌人的增援空中部队。S级评价条件是第一阶段的VIP以及第二阶段的直升机耐久都在90%以上。跟任务07一样，不能让他们中弹。

●NAMED机：U-2 HENGEL，第二阶段任务开始时在地图西北出现。

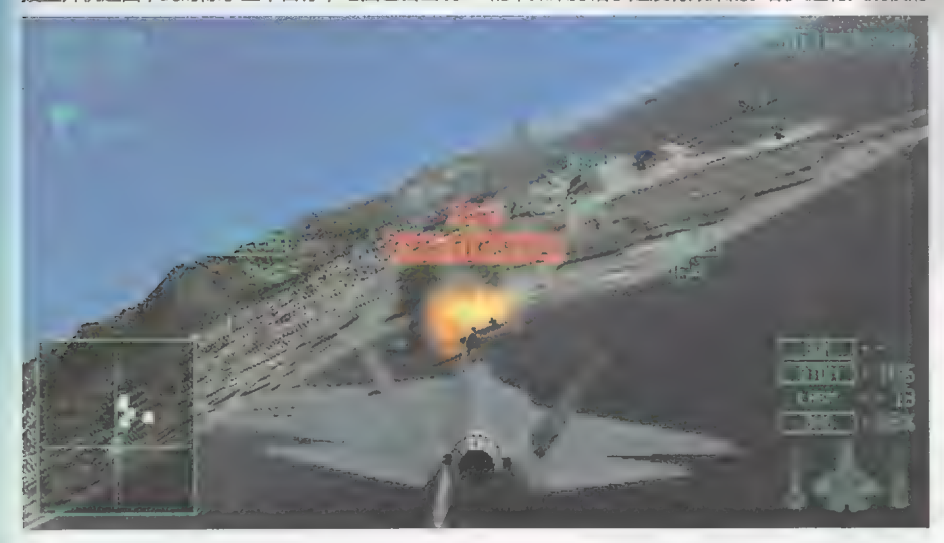
任务09 聚光灯 Alpha

2月21日

14:00

土耳其 海峡

◆攻略要点：任务目标是地面的发电站以及空中增援的敌机，任务开始后最近的地面目标就是一个发电站，要记住其外形，因为之后都是三个类似的建筑物在一起，真的发电站外形跟第一个是一样的，如果打错了是没有效果的。敌人还有大规模的





防空武器，注意屏幕上提示的红色数字，这是危险的高度范围，在倒数结束前尽快离开这个区域。S级评价条件是总得分在7500点以上，光打关键目标是不够的，把见到的敌人都干掉吧。

●NAMED机：C-5 GIZMO，炸毁第2座发电站后在地图东面出现。

任务10 聚光灯 Bravo

2月21日

14:00

土耳其 山区

◆攻略要点：一开始地图上被一个大红圈包围的就是任务目标——雷达干扰装置，不过哪里的防空火力很猛，暂时不要过去。先根据地图找到周围的所有变电站并炸掉，因为有干扰制导武器都没办法锁定，需要使用机枪、炸弹或者直接发射导弹来攻击。变电站打完后又出现几个长距离炮，都消灭后敌人的干扰就会消失，防空网也会消失，这时过去打掉目标即可。S级评价条件是总得分在7500点以上。

●NAMED机：SR-71 BUZZWORD，干扰消失时在地图东北面出现。

任务11 愤怒之海

3月11日

13:00

亚得里亚海

◆攻略要点：最开始是空中加油，先目测接近加油机，然后调整位置和速度让两个菱形标记重合然后保持。正式任务第一阶段是对空战，两架F/A-18E出现后按照剧情规定他们是引诱你到伏击地点的诱饵，到达目的地之前是打不坏他们的。接着出现主要敌人是叛变的Rigel小队，再给他们一定伤害之后就无法锁定了。第二阶段目标是潜艇，在它浮出水面之前会发射冲击弹，注意飞到1000米以上的高空躲避。等它浮上来之后就可以轰了。S级评价条件是在3分30秒内完成任务。

●NAMED机：ICEBREAKER KRAKEN，第二阶段任务开始时停在后侧的港口内。

任务12A 守夜人

3月21日

20:00

伦敦

◆攻略要点：又是一场对空中要塞的战斗。第一阶段的主要目标是要塞主翼侧面的激光装置，位置很讨厌需要调整角度攻击。另不时会有雷达干扰让你失去对目标的锁定。第二阶段会出现对空的激光武器，激光瞄准你之后要在它变红之前尽快脱离。S级评价条件是伦敦的破坏度不超过10%，想要S评价就应尽快打掉主要目标。

●NAMED机：GUNBOAT OFFSIDE，任务一开始打掉迎面的两家Su-27，在伦敦桥后的泰晤士河上出现。

任务12B 守夜人

3月21日

20:00

伦敦

◆攻略要点：第一阶段和第二阶段跟12A差不多，而且没有雷达干扰。第三阶段任务是击破空中要塞的主炮。S级评价条件是伦敦的破坏度不超过10%。

●NAMED机：F-15E MR.8，第二阶段出现在要塞的上空。

任务13 独眼巨人猎杀者

4月2日

15:00

塞尔维亚

◆攻略要点：主要是对地作战，第一阶段目标是雷达。放大地图观察敌人雷达的扫描线位置，经过你的时候要将高度保持在2000米以下，否则就会被发现引来巨炮的攻击，可以利用山谷躲避。第二阶段Rigel小队再次出现，把他们全部打到无法锁定就行了。S级评价条件跟分数有关，差不多5000分以上才行。

●NAMED机：E767 TIMELINE，第一个雷达破坏后东面的一个小雷达附近出现，会往西北方向移动。



任务14 龙穴

4月8日
16:00
罗马尼亚

◆攻略要点：先沿路清理地面和空中目标，中途巨炮会不断的发射，要在它发射之前逃出其攻击范围。接近巨炮后先要打掉周围山上的3个雷达干扰装置，之后巨炮本体出现。攻击巨炮的时候要注意那根炮管，因为缺乏距离感，一不小心就会撞上去。S级评价条件跟分数有关，差不多8000分以上才行。

●NAMED机：YF-23 BLOODSTONE，任务开始时会在地图西南出现往北移动。

任务15 大班机

4月14日
16:00
土耳其 山区

◆攻略要点：驾驶747客机的任务。第一阶段是让你适应大型客机操作感觉的，很快就过了。第二阶段要沿着山谷前进，高度不要超过1000，否则任务会失败。中途出现大桥，客机可以从下面穿过去。出现岔道提示时，左边的路线很长但敌人较少，右边则正好相反。S级评价条件跟时间有关，大概在6分10秒以内。

●NAMED机：F117A NIGHTHOWL，通过山谷之后在前方上空出现，因为客机没有武器，所以只能联机的时候由僚机击破。

任务16 封锁

4月30日
14:00
土耳其 海峡

◆攻略要点：这一关的目的是阻止敌人运送核燃料。要紧跟敌人的运输直升机但不能攻击它们，打掉周围的AH-64直升机。任务中期运输直升机会将核燃料转移到运输船上，这时同样不能打船，但要打掉中途出现的护卫舰AEGIS（出现提示之后才能攻击）。AEGIS要尽快消灭，不然就要小心其放出的对空导弹。S级评价条件不明，可能跟分数有关，很简单，一般都能获得S评价。

●NAMED ：Tyhoon ELEMENT，当运输直升机往船上传核燃料的时候出现。

任务17 敌神

5月6日
15:00
中亚

◆攻略要点：第一阶段任务再遇Rigel小队，等他们队长Sulejmani的第一段台词说完后，先把他打掉，然后击破其他三人。第二阶段要在隧道内飞行，要尽快打掉开关才能打开通路。打掉最终目标任务完成。S级评价条件是5分钟内完成任务。

●NAMED ：RAFALE M HAYATE，击落Sulejmani之后，在地图西面出现。

任务18 闹钟

6月10日
06:00
中途岛

◆攻略要点：第一阶段是护卫CANOPUS并击破敌人的大型轰炸机。第二阶段敌人又有两架轰炸机出现，击破他们完成任务。S级评价条件是确保CANOPUS的耐久90%以上，关键是要无视普通目标快速击破TGT。

●NAMED ：C-17 EXPRESS，第一阶段第一架轰炸机出现时，在地图西侧出现。

任务19 沙漠狂风

6月20日
10:00
南内华达州

◆攻略要点：第一阶段是目标是击破所有的TGT，中途要小心敌人的支援炮击。注意屏幕上提示给你的高度，在倒数结束之前离开那一段高度。第二阶段任务是消灭敌人基地里的地面和空中目标。最开始的一群TGT消灭之后还会再出来一批。S级评价条件是5分30秒内完成任务。

●NAMED ：F-15S/MTD KELPIE，第一阶段

的第三批TGT目标出现时，在导弹基地上空出现。



任务20 猎鬼

6月20日

10:00

南内华达州

◆攻略要点：任务的目标是击落空中要塞。第一阶段要塞顶部的Hi-TASM 会被防护罩保护起来，要等一段时间后攻击要塞尾部的FCU。打破FCU之后就会收到我方的来电，说会发射导弹攻击要塞。大型的导弹攻击之后防护罩会失效，此时抓紧攻击Hi-TASM。第二阶段要破坏掉要塞的引擎，阻止其飞离战场。之后再破坏其他TGT，最后同样由友军的导弹击落要塞。S级评价条件是6分内完成任务。

●NAMED ：SU-47 LILY，第二阶段开始时从地图西面出现。

任务21A 报复

6月22日

18:00

旧金山

◆攻略要点：保卫旧金山的最后一战。第一阶段是要消灭河面上的敌舰队，同时要注意空中飞来的B-2轰炸机。B-2是隐形轰炸机，当你用肉眼看到它之后，如果它再次飞出你的视野，就会在雷达上消失，要等一段时间才能再次发现。第二阶段是跟Rigel小队的决战，这一次他们使用的是高性能的Varcolac机，非常难缠。首先队长Sulejmani是无敌的，先打掉另三架，然后是一段长台词，接着才正式开打。Sulejmani的机动力更高，加上一个神奇的回避动作，普通的制导导弹几乎没可能打中。使用SASM攻击会容易一些，多周目时得到了FALKEN战机，有了TLS之后就容易很多。第三阶段最后的目标躲在大楼里，你要超低空从大楼正面接近，攻击完目标之后穿过大楼，飞上高空就安全了，也通关了。S级评价条件是旧金山的耐久度不低于90%。

●NAMED ：F35 VULCAN，第三架B-2出现时增援的战斗机之一。Olibieri UNKNOWN，最终大楼目标旁边。

任务21B 报复

6月22日

18:00

旧金山

◆攻略要点：这一任务跟21A差不多，只是第一阶段更难了，多了不少地面目标，而且Rigel小队也会出现。第二阶段和第三阶段和21A一样。S级评价条件是旧金山的耐久度不低于80%。

●NAMED ：舰船HOVERCRAFT GARNET。

任务SP01 X行动

-

14:00

罗马尼亚

★出现条件：HARD难度打完所有的任务，在选任务时按R键进入Free mission选择。

◆攻略要点：目标全是虚构的战机，性能都很高。打完一组目标就出另一组，没有其他什么需要注意的。使用你最好的战机和武器吧。S级评价条件是4分钟内完成任务。

任务SP02 王牌中的王牌

-

13:00

太平洋



★出现条件：ACE难度打完所有的任务，在选任务时按R键进入Free mission选择。

◆攻略要点：敌人同样是战机，分组出现，打完前一组后一组才会出来。第一阶段和第二阶段各有50架战机，从第20架开始，隔一组就会出现一架ACE战机，由历代主角亲自驾驶。S级评价条件是19分钟内完成任务。

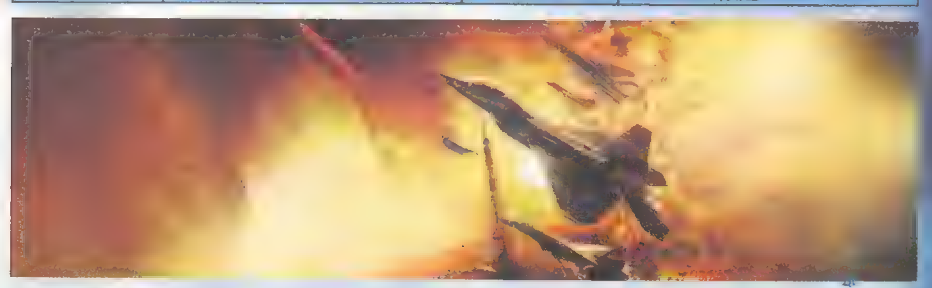
武器解说

基本武器		
	GUN	机枪，简单和普通难度下是没有子弹限制的。
导弹		
	STDM	标准性能的导弹，射程1500左右。和所有导弹一样，是除了客机和两架老式战斗机之外都有的装备。
	HACM	高精度导弹，牺牲射程为代价，提高了命中率。虽是这么说，但段射程让这种导弹的实用性降低很多。
	LGWM	轻量导弹，相对标准导弹来说威力降低了，不过携带量上升，因此可以根据情况采用合适的打法，变化更多。
	HVWM	重量导弹，相对标准导弹来说威力提升，弹量减少。爆炸后有一定的攻击范围，用来对付舰船目标比较有效。
特殊对空武器		
	QAAM	高机动空对空导弹，有着很强的追尾能力。 对战的时候使用能够有效的牵制对手，造成心理压力。
	SAAM	长距离空对空导弹，发射后要将目标保持在画面中央的圆圈内以引导导弹命中。
	XMAA	高性能中距离空对空导弹，能同时锁定空中4个目标。射程比标准导弹要长，大概2500左右。
	XLAA	高性能长距离空对空导弹，能同时锁定空中4个目标。射程更长，3200左右。追尾能力也不错。
	SASM	近距离空中压制导弹，在命中目标之前爆炸，利用爆风伤害目标。对付高机动力战机和舰船等目标十分有效。对战时用这个被大家视为作弊。
特殊对地武器		
	UGB	无制导炸弹，落地后爆炸伤害附近目标，机体需要跟地面一定角度才能投弹，下落的轨迹跟投弹时飞机的高度和速度有关。
	UGBL	无制导炸弹大，UGB的大范围爆炸版，威力也加强了。使用这个比UGB更容易命中目标。
	GPB	制导穿防炸弹，跟普通导弹差不多的对地炸弹，只是机体需要跟地面一定角度才能投弹。可锁定目标，爆炸范围小。
	NPB	爆炸后向爆风向前方延伸，长度根据投弹时飞机的速度会有不同。攻击范围相对很小，威力也不大。
	RCL	火箭发射器，1发能连续向前发射8颗火箭弹。武器的图标显示是对地攻击，其实也可以对空发射攻击空中目标。
	SOD	子母诱导散弹，飞向目标上空，呈带状散布小型炸弹。射程比较长，对付舰船很合适。
	BDSP	小型散弹，从机身下方投射小型炸弹，攻击范围根据投弹时飞机的速度会有不同。没有制导能力。
	SFFS	自锻破片散弹，投弹后空中分裂成无数小破片落下，攻击范围根据投弹时飞机的高度会有不同。没有制导能力。
	FAEB	气雾燃料集束炸弹，投弹方式跟UGB差不多，攻击范围广但威力小。实用度不高。
	XAGM	高性能空对地导弹，能同时锁定4个地面目标。导弹会先飞到目标上空然后垂直落下，对付躲在障碍物后的目标很有效。
	LAGM	长距离空对地导弹，注意跟图标显示的飞行方式不同，发射后是直线飞向目标，而不是类似XAGM那种垂直落下。

	LASM	长距离空对舰导弹，发射后能在水面或平整的地面滑行攻击目标。碰到有起伏或者障碍物的地面时就没用了。
其他特殊武器		
	ECMP	电子干扰装置，使用后一段时间内不会被敌机锁定。有效时间很短，一般用在对战游戏中。
	IRCM	红外诱饵弹，让敌导弹失去目标。发出后如果自机速度太快，容易飞出有效区，从而让这诱饵弹失去作用。
	ODMM	全方位多用途导弹，对地对空两用，能同时锁定4个目标。威力和射程都类似于对空导弹中的XMAA。注意其对地面目标也不是垂直落下。
	TLS	战术激光系统，正面发射激光，给予目标持续伤害，射程远很。FALKEN战机专用，使用得当会很强大。对战时也请尽量不要使用。
	.LSWM	长距离冲击波弹头导弹，爆炸后产生大范围的爆风攻击目标。载弹量很少，实用性很低。

机体入手方法

名称	入手方法	名称	入手方法
F-4E	初期	MIG-21-93	Mission03完成
F/A-18E	Mission06等级A以上完成	MIG-29A	Mission09完成
F-15E	Mission19完成	MIG-31	Mission13完成
F-15S/MTD	2周目以后Mission21A完成	MIG-1.44	Mission17完成
F-5E	Mission02完成	SU-27	Mission07完成
A-6E	Mission04完成	SU-37	2周目以后Mission17完成
X-29A	2周日以后Mission09完成	SU-47	ACE难度Mission17完成
F-14D	Mission11完成	SU-32	2周目以后Mission20完成
A-10A	Mission21A完成	F-1	2周目以后Mission02完成
YF-23A	Mission19完成	F-2A	故事模式全剧情任务完成
F-16C	Mission05A完成	APALIS	2周目以后Mission14完成
F-16XL	2周目以后Mission06完成	FREGATA	ACE难度Mission14等级S完成
F-117A	Mission15等级A以上完成	FORNEUS	2周目以后Mission16等级S完成
F-22	Mission20完成	CARIBURN	ACE难度Mission12A等级S完成
F/B-22	ACE难度Mission09完成	XFA-27	ACE难度Mission19完成
F-35	ACE难度Mission05完成	FENRIR	ACE难度Mission21A完成
TND-IDS	Mission05A等级B以上完成	FALKEN	Mission SP02完成
TYPHOON	Mission12A完成	X-02	Mission SP01完成
MIR-20000	2周目以后Mission05A完成	Varcolac	ACE难度M21A等级S完成
RAFALE M	Mission12A完成	A6M5 ZERO	2周目以后Mission18完成
AJS 37	Mission10完成	F6F-5	2周目以后Mission01完成
GRIPEN C	2周目以后Mission12A完成	747	Mission15限定



作者：白痴

《口袋妖怪 黑/白》一周目最速攻略

ポケットモンスター ブラック

ポケットモンスター ホワイト

基本操作

★操作：

按键	功能
十字键	方向移动
A	确认/调查
B	取消/奔跑
X	菜单
Y	快捷键（可以绑定道具使用）

★菜单：



【PM状态】 可以查看身上所携带PM的状态以及调换出场顺序等操作。	【图鉴】 PM图鉴，可以看到见过的所有PM，已捕捉的还可以查看具体资料。
【背包】 各种道具就在这里面。	【训练师卡片】 可以查看训练馆徽章获得情况和训练师身份的证明，随着卡片等级的不同颜色也会有所变化。
【记录】 保存游戏进度。	【设定】 各种系统设定。

★战斗：

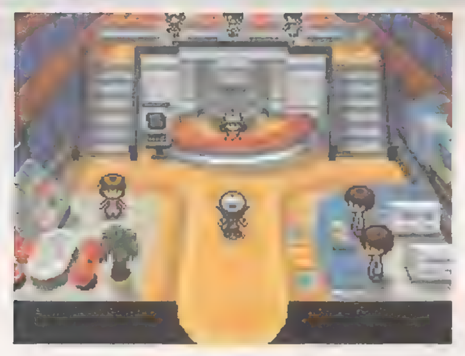


【战斗】 可以选择PM身上的技能攻击对方。		
【背包】 选择可以在战斗中使用的各种道具。	【逃跑】 和训练师交战的时候不能逃跑。	【选择PM】 可以替换掉场上的PM。

城镇设施介绍

★神奇宝贝中心





每个城市必备的建筑物。不仅可以恢复PM，楼上还可以进行基本的联机。柜台边的电脑还可以存放PM，让博士对图鉴进行评价，链接自己的电脑等等。这次还把以前的商店整合了进来，这样每次恢复完毕也就可以不用跑两个地方再去买东西了。

★电子看板

整合了以前很多功能的一个新系统。一般显示的是日期和各个道路的情况。各个道路的大量发



生事件也可以从这个上面获悉到。一般在每个城市的出入口处都能见到。

★教室



位于第一个训练馆的城市。对于新手来说可以从这里了解到基本的口袋妖怪知识，很方便。

★饲育屋

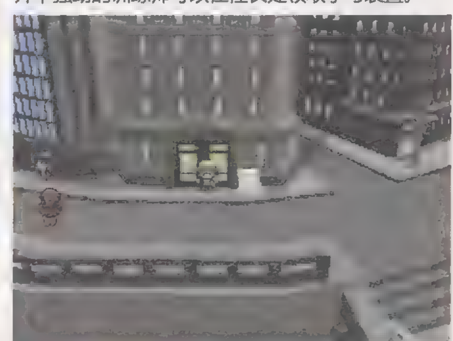
位于3号公路。和一个幼儿园相邻（孩子和PM一起养么……）。饲育屋从金银时代开始就成为了一个非常重要的系统。关键是可以通过放养



两只不同性别的PM来繁育下一代。来筛选更高个体值的PM来进行培养。本次开始是不能生蛋的，一定剧情后就可以了。

★战斗公司

位于３Ｄ大都市的神奇宝贝中心的左面。一共两层，布满了训练师。一周目的时候击败这些实力并不强劲的训练师可以在社长处领取学习装置。

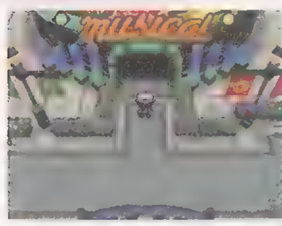


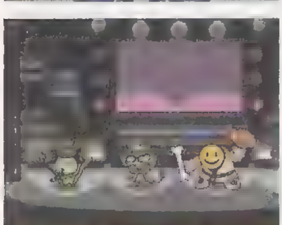
★调查队本部



位于3D大都市的战斗公司的左面。可以从此处接到各种其实说起来比较无聊的小任务。

★音乐会





位于有游乐场的那个城市。可以说算是一个类似选美大赛却不如选美大赛好玩的一个系统。基本流程是，和中间的服务员对话，选择一个舞台，然后装饰PM，之后就是上台演出了，和其他三个PM一起。有些道具放到手里可以有一些小动作，以此来吸引观众的目光。

★战斗地铁

位于有游乐场的那个城市。对应之前战斗公园，战斗工厂等等地方的系统。这次成了战斗地铁。不同的线路对应不同的玩法。比如限制50



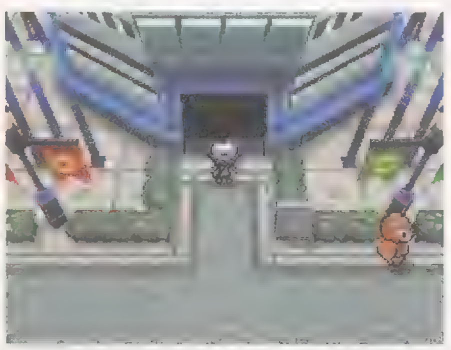




级，几个对手啦，比如1V1还是2V2啦之类的。有些线路开始是不会开启的，需要通过某些线路才可以。总起来说虽然感觉有了，但是玩法比之前要简单许多。

★球场

位于有游乐场的那个城市。里面全是高等级训



练师，PM均在65左右。一天可以挑战的训练师就门口那些。但是每天都会有新的一批出现，所以可以无限挑战。

★体育场



位于有游乐场的那个城市。作用和球场一样。

★热身赛之屋

可以进行连续的5战，不论输赢都会进行下去。热身赛嘛。





★市场

会销售一些商店里没有的东西，比如中药，牛奶，还有各种香炉。此外，好像不同的季节中药材也不一样。



一周目攻略

说明

1，本文为方便各类玩家记忆，人名均采用外号外加日文名字的方式。城市名和各类特殊名词均保留日文。各种口袋妖怪名称均采用本地区图鉴编号（非全国图鉴编号）说明。三个主角PM和剧情固定获得的各种PM和神兽除外。

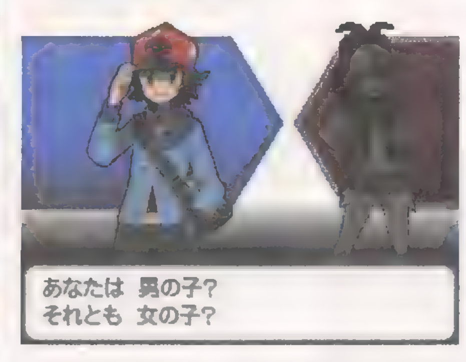
2，本文以白版为主，与黑版不同的地方会进行标注。

3，本文的主角PM为火系。与选择其他系主角不同的地方会进行标注。

4，本文仅涉及基本流程。

游戏开始

欢迎来到口袋妖怪的世界。



按照系列传统开头依然是一堆介绍，话说这次换成了前无古人的女性博士。这次还可以选择文字的显示，全部是假名还是带汉字的，建议大家选择带汉字的。然后选择男女和起名这就不用介绍了吧。

一切完毕后，让我们再一次踏上口袋妖怪世界的旅途。



获得PM

主角和男宿敌（チェレン）正在等待女宿敌（ベル）的出现，等她来了好一起选女博士（アララギ）送给他们的口袋妖怪。等了一会儿女宿敌（ベル）总算出现了，然后大家一直同意让主角先选（毕竟是主角嘛）。主角果断选择了火系

主角。然后女宿敌（ベル）选择了草系主角。并要求和主角进行一次对战，当然这也是系列惯例了，来就来吧。轻松取胜后……房间变成了一片狼籍（那个大液晶电视啊！），接下来是男宿敌（チェレン），帮主角恢复了PM之后，选择了剩下的水主角，然后又是一场大战。之后下楼，女宿敌（ベル）跟主角妈妈道歉说弄乱了屋子（何止是弄乱……）。然后妈妈会帮你恢复PM并且送给主角手表。之后三人一起去研究所感谢女博士（アララギ）送给他们PM。

获得图鉴

出了自己家，先来到左下方女宿敌（ベル）的家，看到女宿敌（ベル）的爸爸并不同意自己女儿出去旅行，但是女宿敌（ベル）还是跑出来了。然后去左上方的研究所和两位宿敌一起见女博士（アララギ）。然后从女博士（アララギ）那里得到了口袋妖怪图鉴。然后出门遇见妈妈，从妈妈那得到地图。去镇外找博士，博士给大家演示了一遍怎么捕捉PM，最后送个主角5个精灵球。并说在下一个城镇等着大家。



沿着1号公路一路向上就可以到达カラクサタウン。路上可以和一个在草丛中的女NPC对话获得伤药。之后在カラクサタウン会发生四人群体视频聊天事件，任天堂你这可是越来越高科技化了。博士告诉大家自己在神奇宝贝中心等着大家。这次的神奇宝贝中心还把商店整合了进去，而且3D化后的中心别有一番感觉。博士介绍完毕后，就可以自由活动了。出了中心看到广场上一群人正在听另外一群人的演讲。那演讲的绿头发自称等离子团的ゲーチス，讲了一些诸如“苍天已死，黄天当立”之类的云云。总之目的就是宣扬自己想拯救口袋妖怪世界的想法和决心，希望大家支持，看上去绝对不是善类呀，明显就是邪教组织。

之后人群散去，主角也准备离开，却被一个自称N的人拦住，非要打一场，当然没办法只能开打了。

N的PM配置：
No.015 恶系 Lv.7

毫无难度，和之前两位宿敌的战斗一样，肉搏就好了。

胜利后N表示了一番自己支持邪教组织的看法之后离开了。之后我们的旅途正式开始。

第一训练馆

从カラクサタウン左上角出城，来到2号公路。刚到2号公路就接到妈妈的慰问电话，说是要送给咱运动鞋，本来以为要回家拿，没想到妈妈追了过来（这就是伟大的母爱啊，妈妈您辛苦了）。以后按B键就可以加速跑了。

通过2号公路之后，到达サンヨウシティ。在入口处会遇见女宿敌（ベル），一番客套之后当然就是开战了。

女宿敌（ベル）的PM配置：
属性被主角PM克制的PM Lv.7
No.012 普通系 Lv.6

难度不高，因为本身就有一个被主角PM克制的，一把火就行了。



之后进城，先在中心恢复一下，然后来到右上角的夢の跡地，在那里可以得到一个被自己主角PM克制属性的猴子。Lv.10这对进攻第一个训练馆首领很有帮助。然后来到神奇宝贝中心左面的教室，看到了正在看黑板的男宿敌（チェレン），接下来就是一场战斗。

男宿敌（チェレン）的PM配置：
属性克制主角PM的PM Lv.8



No.15 恶系 Lv.8

难度不高，特别是拿到了刚才那个猴子以后，就可以有效的解决掉男宿敌（チェレン）的主角PM。

之后来到训练馆。进入训练馆的时候门口的工作人员会送给一个回复HP50的美味水。以后每个训练馆都会送，不过后面几个要自己主动上去要，一定别忘了。训练馆首领为草，火，水，三个属性三人，不过只需要打一个就行了，根据你开头选择的主角PM的属性会有不同的人参战。比如我选择的火系主角，那么就会是水系的首领参战（这简直就是作弊呀）。

训练馆的机关很简单，看着幕布上的属性标志去踩克制其属性的标志即可。分别是：水，草，火。最后见到首领，和站到自己面前的那个对话就可以开战了。

首领的PM配置：



克制主角PM属性的猴子 Lv.14
No.012 普通系 Lv.12

之前获得了克制其属性的猴子这场战斗就打起来毫无难度了。

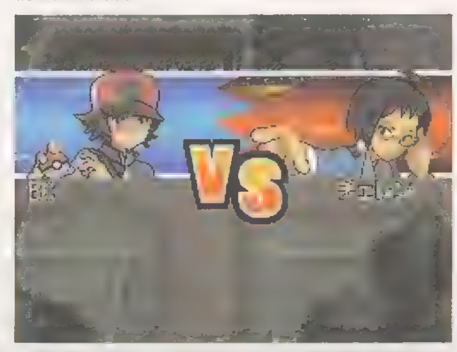
胜利之后获得徽章和技能机器TM83。

之后出了训练馆遇见一位自称是科学家并且跟女博士（アララギ）是好朋友的女NPC，带着主角去了自己研究所。送给主角秘传机器HM01居合斩，并想请主角去城市右上角的夢の跡地寻找一种道具。当然我们得去了，来到夢の跡地用居合斩砍断洞口的小树，这时女宿敌（ベル）出现，先钻了进去，我们也跟进去，然后听到了一些奇怪的声音，向上看正是要找的No.023。不过这个时候邪教组织突然出现，试图抢走No.023。当然我们得上去击败他们了。

击败他们后，好像是这个PM的妈妈出现了，并且带走了自己的孩子，留下了我们寻找的道具。获得后回到女科学家的研究所，女科学家非常高兴，并送给主角一个装置C-GEAR。这个装置会一直显示在下屏，当然也可以选择关闭。是本作联机系统方面的一个重要的道具。几乎所有的新联机功能都需要通过这个进行。然后旁边的助手还会送给我们WIFI必备道具，记录FC的本子。

第二训练馆

前往下一个城市，从城市的左上方出城，来到3号公路。一路向上就可以看到饲育屋了。这里可以帮助饲养PM，不仅可以升级还可以生蛋（现在暂时不能）。以此来培养更优秀的PM。旁边的幼稚园屋子里可以恢复。此外幼稚园的阿姨和同学们也是训练师……



然后一路向左走，就会遭遇到男宿敌（チェレ

ン）。

男宿敌（チェレン）的PM配置：
属性克制主角PM的PM Lv.14
No.15 恶系 Lv.12

除了等级高点依然没有任何长进的男宿敌（チェレン）呀……

刚刚结束战斗，就看到两个邪教组织成员从自己身边跑过去，紧接着女宿敌（ベル）和一个小孩子追了过来，原来邪教组织抢走了这个小孩子的PM，当然我们要去帮助追击了。一直向左来到一个山洞里，进入山洞进行一场单人战和与男宿敌（チェレン）一起的双人战，胜利后回到刚才的岔路口就可以向下走了。

向下走没多远就遇到男宿敌（チェレン），他介绍说这些深色的草丛和一般的草丛不同，可以进行2 VS 2的对战。说完就走了。

之后再走几步就能到达シッポウシティ

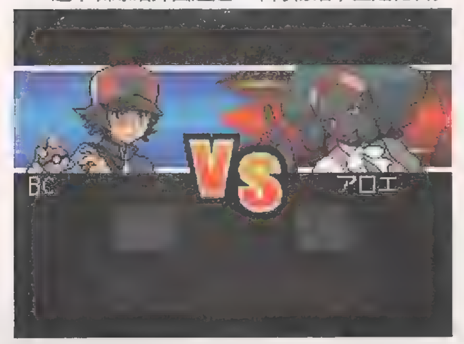
城镇入口依然会碰到男宿敌（チェレン）（我说你怎么如影随形的呀……），之后男宿敌（チェレン）会很好心的带着我们来到神奇宝贝中心恢复体力。

接下来我们要做的当然是去挑战这个城市的训练馆了。训练馆就在城镇上面一排建筑的中间。刚到门口准备进去，就碰见了从里头出来的N。开战。

N的PM配置：
No.025 飞行+普通 Lv.13
No.041 水系 Lv.13
No.038 格斗系 Lv.13

比起之前阵容强大了不少，需要谨慎对待。如果是选择了火系主角并且已经进化了，那么久需要小心飞行系和水系两个的攻击了。

这个训练馆外面还是一个博物馆，全是化石。



从上面的门进去后才是真正的训练馆。这个训练馆的机关设置是需要找到4个问题。

先把门口的一个训练师击败，然后调查左下角的这个书架，然后再调查这个书架上面的书架，接下来是击败最上面的那个训练师，调查其身后的书架。然后回到入口，调查最下面右面的书架，然后击败上方的最后一个训练师，调查其身后的书架，密道开启，就可以见到首领了。

首领的PM配置：
No.013 普通系 Lv.18
No.011 普通系 Lv.20

如果之前选择了火系主角并且已经学会了第一招格斗系技能的话，就十分简单了。格斗系对普通系有特效。



胜利后获得徽章和TM67。准备从训练馆离开，结果却发生紧急事件，邪教组织来抢夺化石了。一番剧情后，从训练馆追了出来，碰到了赶来的男女两位宿敌，女宿敌（ベル）还给了主角道具探测器。然后主角跟随下一个城市的首领前往ヤグルマ森林追击被抢走的化石。



一直向左出了城镇来到ヤグルマ森林里，在岔路口首领要求主角向左搜索，他向上。不愧是首领

知道哪里没危险，我们没走几步就碰到了邪教组织的成员，然后随着他们的踪迹一路杀进森林深处，最终找到了带着化石的那个，击败后有一段剧情，之后普通系的训练馆首领也赶来了，取走了化石，并为了感谢主角送给主角一个月之石。然后从森林里的公路上一路向上，走出森林。

第三训练馆

出了森林会途径一个大桥，下了大桥就来到了ヒウン市。一个第一次在掌机口袋妖怪上全3D构成的城市。从这个城市和大桥的表现可以看出任天堂正在尝试对口袋妖怪的整体风格进行一次大的改变。



不过显然城市太大也不好，我都有些不知道该进哪里才好……

首先一直向左，来到最里面的路口，一路向上就可以看到本城的训练馆，刚想进去就遇到从里头出来的男宿敌（チェレン）和首领，剧情过后来到神奇宝贝中心左面的那个路口，向下来到海边，看到几个熟人站在一起，剧情后去追首领，来到训练馆的那条路，看到有一栋大楼门口站着邪教组织成员和首领，咱们也过去帮忙吧。之后又杀进楼里，发生剧情。听完七贤者的“高谈论

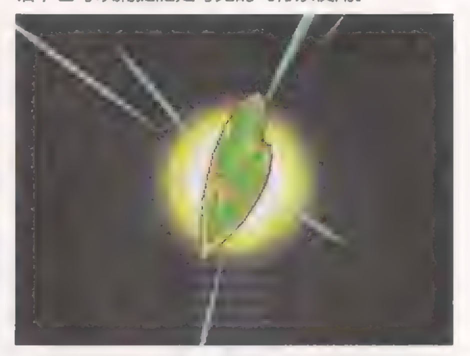


阔”之后终于可以自由活动了。这个时候训练馆也可以挑战了。

这个训练馆建造的很有特色，让人十分有食欲，好像整个屋子就是蛋糕奶油建成的。机关上十分简单，就是用力穿过粘稠的大门然后踩开关开启下一个门。没多久就能见到首领了。

首领的PM配置：
No.50 虫+毒 LV.21
No.63 虫+岩 LV.21
No.48 虫+草 LV.23

昆虫系的训练馆，飞行系和火系都能对其造成相当不菲的伤害。如果开始没有选择火系主角的话，也可以捕捉随处可见的飞行系使用。



胜利后获得徽章和TM76。出了训练馆就会接到女宿敌（ベル）的视频电话，说是要和咱对战，当然这么可爱的天然呆女宿敌（ベル）我们可以当做是约会就好了。

一直向上经过一个圆形广场后再向上就可以看到城市的出口，女宿敌（ベル）也在那里等着咱们。

女宿敌（ベル）的PM配置：
No.013 普通 Lv.18
No.023 超能 Lv.18
克制主角PM属性的猴子 Lv.18
属性被主角PM克制的PM Lv.20

依然是毫无难度的对战。唯一的一个是No.023血挺厚的感觉……

第四训练馆

和女宿敌（ベル）战斗后，从屋里出来，来到满是沙尘暴的4号公路。向上走不远就会遇到男宿敌（チェレン），二话不说就开始战斗。

男宿敌（チェレン）的PM配置：
No.025 飞行+普通 Lv.20

No.016 恶系 Lv.20
属性克制主角PM的PM Lv.22
和主角PM属性相同的猴子 Lv.20

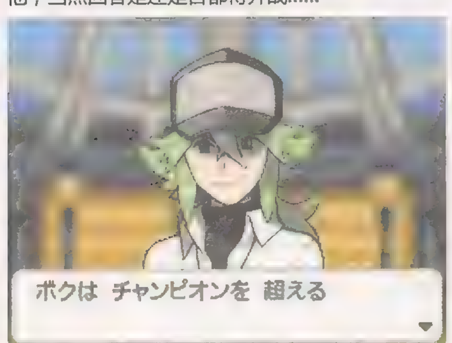


胜利后接到女博士（アララギ）的电话，说在下一个城市等着我们，然后一路向上就可以到达下一个城市的入口了。在哪里见到了女博士（アララギ），女博士（アララギ）一番寒暄以后送给了我们一个高级球。而男宿敌（チェレン）则被女博士（アララギ）的支持感动的泪流满面表示感谢国家感谢父母的一定要把4号公路的所有PM捕捉起来完成图鉴。

之后向上出门来到ライモンシティ。

刚进城就遇到女宿敌（ベル），一番剧情后继续向城里走，发现两个邪教组织成员在欺负一个老大爷，老大爷看到主角马上过来求救，于是我们就只能冲上去解决掉这两个小喽啰了。胜利后从老大爷那里得到了自行车。

向右走，看到一个花花绿绿的大门，进去就是游乐园，继续追击逃跑的邪教组织成员。在摩天轮下面碰到了N。然后N就开始向主角倾诉自己的梦想啊之类的东西，并且N告诉主角，他才是邪教组织的头领。下了摩天轮以后N会问你是不是理解他，当然回答是还是否都得开战……

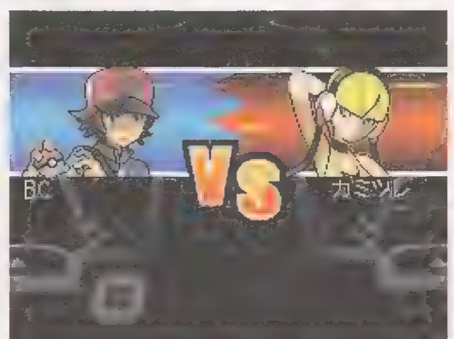


N的PM的配置：
No.057 地面+恶 Lv.22
No.067 超能+飞行 Lv.22
No.065 恶+地面 Lv.22
No.060 火 Lv.22

还是比较厉害的组合，总算有些像样了。主要还是小心No.67。

胜利后，紧挨着摩天轮就是本城市的训练馆，当然就顺路进去把。

训练馆设置到游乐园里也算是前无古人了，更给力的是，整个训练馆就是过山车呀。机关很简单，踩开关开启不同的通路，坐着过山车到达不同的地方。



首领的PM配置：
No.093 电+飞行 Lv.25
No.093 电+飞行 Lv.25
No.029 电 Lv.27

之前如果在4号公路捕捉了一些地面系和岩石系PM的话战斗会轻松很多。但是需要小心两只No.093。其有增加回避率的技能，一般两个用完，就很难打中了。

胜利后获得徽章和技能TM72。



图然后准备前往下一个城市，从左面出城，却被女宿敌（ベル）拽了回来，非要我们一起去音乐厅看看，然后在音乐厅那里听别人介绍完以后，得到放饰品的饰品盒，顺便还可以给自己的PM打扮一番。剧情后从音乐厅出来，发现女宿敌（ベル）和她的爸爸正在门外。

这段剧情很给力，基本上就是说，女宿敌（ベル）的爸爸并不放心自己的女儿在外面旅行，特意追上来要女儿回家的，女宿敌（ベル）却不这么想，正在僵持的时候，电系训练馆的首领出现，说服了女宿敌（ベル）的爸爸。（这就是伟大的父爱，爸爸您也辛苦了。）

此外这个城市的一处民家可以拿到HM04怪力，记得获取。

第五训练馆

从左面出城来到5号公路。结果刚出去又碰到了男宿敌（チェレン）。（不愧是战斗狂......）

男宿敌（チェレン）的PM配置：
No.025 飞行+普通 Lv.24
No.016 恶系 Lv.24
属性克制主角PM的PM（一段进化） Lv.26
和主角PM属性相同的猴子 Lv.24



胜利后在前面不远处还会发生剧情，一个自称是冠军的红头发大叔和男宿敌（チェレン）讲和PM在一起的道理，也是颇有深意的一段剧情。之后走到桥边吊桥放下，就可以去下一个城市了。

通过大桥后到达ホドモエシティ。在门口又看到了男宿敌（チェレン）和当地的首领，一段对话后首领说不解决掉成立的邪教组织就不接受挑战。于是我们只好去解决了。

沿着路向左走，看到桥再一直向下来到仓库区，然后来到仓库区的左下角，这个时候男宿敌（チェレン）一追了过来，两个人一起进去把。

里面是一片冰天雪地，不过路线比较单一，不难，一路绕紧最深处，看到一个看着门的集装箱进去就会发生剧情。之后是和四个邪教组织成员连续战斗。胜利后首领带着一批人赶到，把这些人都带走了。这个时候我们就可以挑战这个城市的训练馆了。

训练馆在这个城市的最右上角，在门口发生和邪教组织交涉的剧情后就可以进入了。

这个训练馆的机关依然很简单，就是几个升降平台，上上下下的，需要注意的是铁架子上也能走人的。

首领的PM配置：
No.058 地面+恶 Lv.29
No.042 水 Lv.29
No.036 地面+钢 Lv.31

地面系的训练馆。使用草系水系冰系可以给其相当可观的伤害。

胜利后获得徽章和......恩没给技能机器，说是让我们去6号公路上的洞口等着。



于是就向洞口前进，一直想左出城，出城又碰见了女宿敌（ベル），免不了又是一仗。

女宿敌（ベル）的PM配置：

No.013 普通 Lv.26
No.024 超能 Lv.26
克制主角PM属性的猴子 Lv.26
属性被主角PM克制的PM Lv.28

胜利后获得了HM02 飞天。然后沿着6号公路七拐八拐的前进，靠近洞穴的时候，有个小屋子可以恢复，最后到达電気石の洞穴。

然后首领会出现帮你打开洞穴的大门，并且送给主角TM78。进入后没多久就会碰见N，然后还没走过去就会被两个突然瞬移出现的忍者挟持送到N的面前，一番剧情后继续往里深入，碰到了女博士（アララギ）和女宿敌（ベル），然后女博士（アララギ）告诉你这个洞穴应该怎么过，就是把小磁石推到大磁石上以此通过。过了几个磁石后来到一个悬崖边上，此时往下走，就会再次被三个瞬移忍者挟持带过桥，然后继续往下走就可以看到下去的楼梯了。

一路跟着邪教组织成员深入向里，半路上还有一个医生，打败他可以帮你恢复。最后看到一个向下的楼梯，先不要下去，向右走还有一个向上的楼梯，那个路才对。

上去一层后，一路向下，没多远就看到了N，走过去还是问你问题，这个时候无论选是还是否，依然都要开战了。

N的PM配置：
No.011 普通 Lv.28
No.105 钢 Lv.28
No.101 虫+电 Lv.28
No.103 虫+钢 Lv.28

又换了一批，好像N每到一个地方就会重新捕捉PM来使用呀。

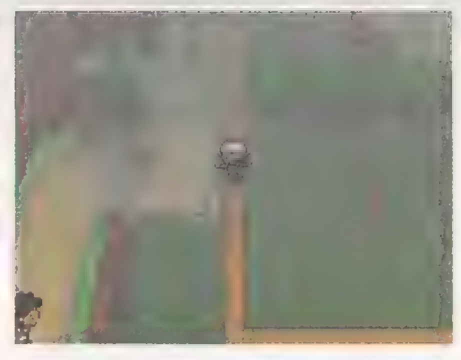
胜利后又是一段剧情，之后出洞就来到了フキヨセシティ

第六训练馆

沿路一直向上就会碰到女博士（アララギ）的爸爸和本城市的训练馆首领。女博士（アララギ）的爸爸会帮你增加图鉴的新功能。

然后从右上角出城来到7号公路。一直向上，中间不要右拐，就会看到一座塔——タワーオブヘブン。

塔里几乎全是幽灵系的PM，还有大量的训练师。一直走到塔顶，看到首领在塔顶望着一口



钟，我们过去敲一下钟即可，剧情后就可以回到城市挑战训练馆了。

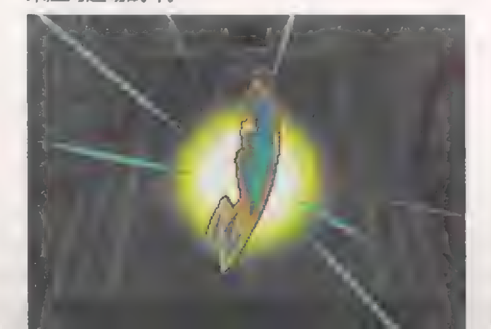
一直向左，看到了飞机场，然后一直向上就可以看到训练馆了。这个训练馆的机关全是大炮。

机关并不复杂，需要注意的是进入大炮的方向，一般地面都有箭头提示的，有些大炮需要从不同的方向进入两次才可以飞到正确的路上。话说最后一个大炮直接把人打墙上了……



首领的PM配置：
No.034 飞行+超能 Lv.33
No.087 水+飞行 Lv.35
No.027 飞行+普通 Lv.33

如果之前选择了火系主角，尽量不要让其参战了吧。之前可以捕捉电系和岩石系的PM进行培养来应对这场战斗。



胜利后获得徽章和TM62。出来训练馆又碰到了N，听N讲完以后我们再次来到7号攻略。这个时候在岔路口向右转，然后再向上，就可以看到ネジ山上向上的楼梯了。楼梯口又会遇遇男宿敌（チェレン）。

男宿敌（チェレン）的PM配置：
No.027 飞行+普通 Lv.33
No.016 恶系 Lv.33
属性克制主角PM的PM（一段进化） Lv.35
和主角PM属性相同的猴子（一段进化）Lv.33

宿敌这个时候已经开始逐渐跟不上主角PM的成长速度了。

获胜后，红头发冠军（アデク）又来对男宿敌（チェレン）进行说教了。顺便给了主角HM03冲浪。然后爬上楼梯进入ネジ山，进入后就看到了地面系的首领和男主角，一番剧情后从右面的洞口出去。出去后才发现这是一个矿坑。地形不是很复杂，依然是一条路，根本没有迷宫的感觉。最后到达最下面。



从最下面出来向右，进入右面的洞口，进去后就发现男宿敌（チェレン）和邪教组织正在剑拔弩张的对持着。然后互相说了几句话后邪教组织就撤退了。我们也从右面出洞吧。

第七训练馆

出了洞便来到了セッカシティ。出洞会遇到博士爸爸发生剧情。然后恢复一下直接去挑战训练馆吧。训练馆在上面，一个看似山洞的地方。

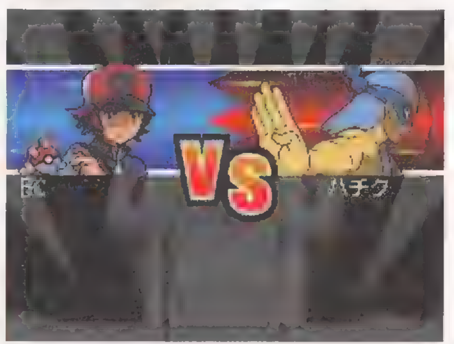
训练馆采用了系列经常出现的冰面地形。踩上去不碰到障碍物是不能停和换方向的。本次唯一的不同是多了拐弯的装置。接下来听我告诉大家如何走到首领面前。

再向右走，跳过一条悬崖，来到右面的空地，先向右踏上冰面，然后向上，向右，向上，在这块空地的训练师面前，向下，向右，然后走到下面，向左踏上冰面，通过弧形装置来到下面的空地上，然后向上，踩动机关，然后向上，向左，从这块空地上有滑动痕迹的地方，向下，经过弧形装置，来到左上角。

然后跳过悬崖，来到左面。

然后向左踏上冰面，向上，向右，向上，向右，向上，从这块空地的上面再向上踏上冰面，踩开关，向右，向右，向下，向左，向下，向左，向上。

就能到达首领那了。



首领的PM配置：
No.089 冰 Lv.37
No.120 冰 Lv.39
No.121 冰+钢 Lv.37

冰系的训练馆。并不难，选择了火系主角或者获得了火猴子这个很简单。不过就算不用对应的属性，这几个PM也不算很强。



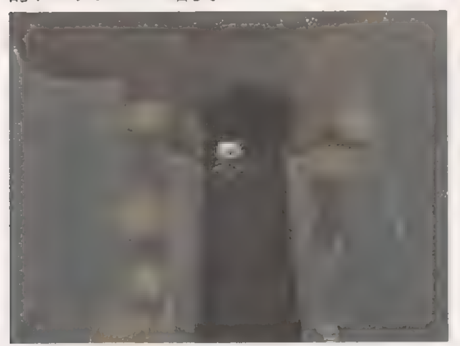
获胜后获得徽章和TM79。胜利后我们可以坐

着冰滑梯出去，很有意思。

神兽的传说

出门后就会遇到在门口的男女两位宿敌（你们两个怎么在一起……），之后邪教组织的瞬移三人组再次出现，说N在リュウラセンの塔等着大家。显然下一个目标就是リュウラセンの塔了。冰系首领和男宿敌（チェレン）先行一步，我和女宿敌（ベル）随后也追了上去。

顺着路一直往上就行了，在入口处还会发生一段剧情。之后继续向上进入树林就可以看到里面的リュウラセンの塔了。

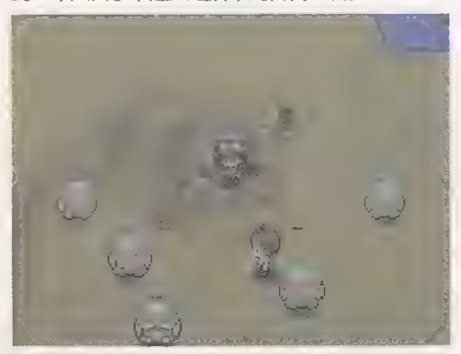


塔一共7层。塔里的野生PM可以说全是龙系，建议捉几只带着。第一层没什么直接上到第二层，看到了男宿敌（チェレン）在台阶上叫我们，然后用HM04怪力推动石头把洞填上就可以了上楼了，来到第三层，从最下面的那个斜坡一路向左跳就可以到达楼梯口了，第四层看到男宿敌（チェレン）和首领正在与一群邪教组织成员对战，让主角先走（这狗血的剧情啊……）。当然我们肯定先走了，不过半路上还是得解决掉几个邪教组织成员才行。第五层的地形并不复杂，也没有绕圈岔路之类的，就是一条直线。第六层听到了更清晰的怪叫声，然后走两步就遇见一群敌人和七贤者之一。这次没得跑了，遭到了四个人的围攻。依次解决后来到顶层。

只见N正在顶层做些什么，然后看到了主角，N在表达了自己的梦想之后被召唤来的白神兽（黑版为黑神兽）带走了。

冰系首领和男宿敌（チェレン）随后赶到，众人决定先出塔再做定夺。出塔后五个人正在讨论，红头发冠军（アデク）这个时候也来了，之后决定要去遗迹寻找另外一只神兽。于是我们动身向遗迹进发。

飞回ライモンシティ（即有游乐园的城市），然后从下面出门，沿着公路一路向下，再向左拐，然后再沿着公路向上，顺着路走就能看到一个入口。就来到了リゾートデザート。沿着最右面的边界一路向上，然后看到海水之后向左拐，就可以看到一个入口了，进入之后来到古代の城。



这里有流沙地形，会把人吸进去掉到下一层去。流沙周围不能跑动，只要走就可以不被吸进去。第一层楼梯附近那个背包女可以给化石（二选一），之后可以在博物馆复活。

通过楼梯下到第二层，这里需要主动进入流沙进入第三层。第三层这里要从里面那一个流沙地进去才能进入下一层，从第一个流沙慢慢走过去就行了。第四层要从左下角的流沙地下去，第五层不用说只能从那里往下去……最后来到最底层，看到了红头发冠军（アデク）和七贤者之一正在互相“说教”（笑）。剧情之后大家就一起出来了。

然后我们需要回到シッポウシティ（有博物馆的城市），来到博物馆也是训练馆的门口，大家已经在哪里等着了，一番“誓师大会”后选择第一项是，就可以获得神兽剧情关键道具黑暗之石（黑版是光明之石）。

之后就可以继续我们的旅途了。

第八训练馆

飞回セッカシティ，然后从右下角出城，中间有个上下两条道的岔路口，要选择从下面走。就会来到一个大桥的入口。在入口处遭遇到女宿敌（ベル）。

女宿敌（ベル）的PM配置：
No.014 普通 Lv.38
No.024 超能 Lv.38

克制主角PM属性的猴子(一段进化) Lv.38
属性被主角PM克制的PM（二段进化）Lv.40

身经百战的我们显然不会对这种阵容感到害怕。宿敌们PM的等级已经完全跟不上主角PM等级的成长了。

轻松取胜后，继续前行。快通过大桥的时候又遇见了邪教组织三个瞬移忍者和七贤者之一。依然是一番高谈论阔以后消失了，我们也得以通过大桥来到新的城市ソウリュウシティ。



刚出了大桥的那个大楼就是本作的购物中心，有需要的同学可以进去看看。

继续向右就可以进城了。

一进城就看到了红头发冠军（アデク），发生剧情。看到邪教组织又在坚持不懈的对大家进行洗脑邪教走了以后，和红头发冠军（アデク）和一个老头和之前帮助过的小女孩发生剧情。之后跟着小女孩回家，剧情结束后就可以自由活动了。

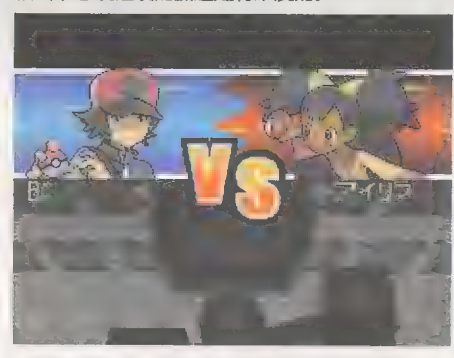
当然接下来的事就是挑战训练馆了。训练馆这个城市的左上角。

道馆的机关设置很简单，顺着路走就行。中间有几个地方需要迂回反复踩开关才能让龙头指向自己想要的位置。（话说这道馆的整体设计很值得吐槽……我说这不是通向界王家的吧……）

最后见到了首领，竟然就是那个小女孩（黑版是那个白头发老头，但是PM配置不变）。

首领的PM配置：
No.117 龙 Lv.41
No.127 龙 Lv.41
No.118 龙 Lv.43

龙系的PM历来都是比较强大的，唯一的弱点是冰系攻击，或者找同样的龙系去打。如果等级相当，想硬碰硬的赢还是有难度的。



胜利后获得徽章和TM82。至此所有8枚徽章收集完毕，开始向联盟挑战吧。



向四大天王挑战

除了训练馆之后见到女博士（アララギ）就等在门口，并带着主角前往10号公路。然后问主角问题，选择否，就可以获得大师球。

之后我们从城市的右上角出去，通过10号公路前往联盟吧！

（在出入口处，会得知7号公路有暴风雨的消息，如果这个时候回7号路，在唯一的小房子那里会发生剧情，老奶奶会让我们进屋避雨并讲述一个传说。之后出了屋子就会发生看到神秘PM的剧情，至于在什么地方捕捉，待到二周目在进行揭晓。这段剧情可以任何时候触发，未必现在就回去。）

向右快到联盟检查徽章的检查点的时候，男女主角双双追了上来。然后这就是在一周目的最后一场宿敌战了。

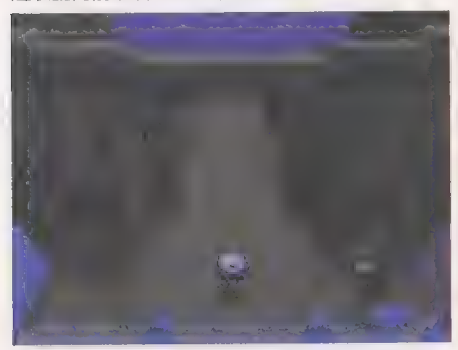
男宿敌（チェレン）的PM配置：

No.027 飞行+普通 Lv.43
No.016 恶系 Lv.43
属性克制主角PM的PM（二段进化） Lv.45
和主角PM属性相同的猴子（一段进化） Lv.43

对于即将挑战四天王的我们，这个等级完全不够看呀，赶紧解决了。

胜利后，男宿敌（チェレン）这个傲娇掉头就跑了，女宿敌（ベル）不知所措的跟主角说了几句话也追了上去。（这微妙的感觉是怎么回事，突然发现主角在这个游戏中就是个多余的人呀。）

胜利后继续向右走就会看到联盟验证训练师徽章的大门了（这个地方挺荒凉的......），这八道门的场景设计还是花了功夫的，很有意思。最后到达联盟门前最后的试炼，冠军之路。



最终到达山顶，也就是联盟，这次的联盟搞的很严肃呀，十分荒凉，连个多余的人都没有。挑战四天王之前，我们还得做一些准备工作，除了购入大量的回复药和复活药之外还得挑选合适的PM。四天王PM的等级配置是三个LV48和一个LV50。分别为，鬼，恶，超能，格斗四个属性。这四个属性可谓是互相克制，所以我们也带着这四个属性的前去也行。或者不注重属性，把主角PM的等级都提升到70以上，开个高等级队碾压过去也是个不错的办法。其实现在的四天王水平越来越不如从前了。准备好后，和广场中间的人对话，选择第一项是，开始四天王的决战。

话说这次四天王的对战场地变化了很多，而且经过了精心设计，每个场地都会发生非常贴合这个天王的属性的有趣小剧情。



此外战斗方式也不再是像以前那样，过了一个继续前进再过下一个，这里是一个房间有四个门，可以任意选择。

从左到右依次是：



鬼天王
No.069 鬼 Lv48
No.099 水+鬼 Lv48
No.115 鬼 Lv48
No.129 鬼+地 Lv50



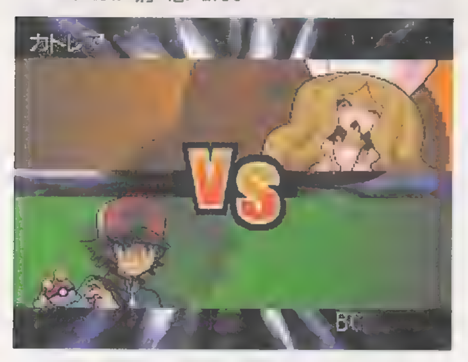
恶天王

No.059 地+恶 Lv48

No.016 恶 Lv48

No.066 恶+地 Lv48

No.131 钢+恶 Lv50



超能天王

No.085 超能 Lv48

No.024 超能 Lv48

No.067 超能+飞 Lv48

No.082 超能 Lv50



格斗天王

No.044 格斗 Lv48

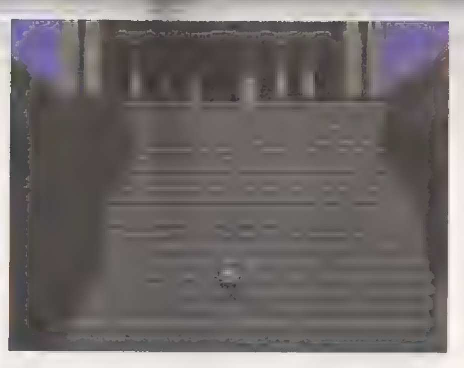
No.045 格斗 Lv48

No.040 格斗 Lv48

No.126 格斗 Lv50

四大天王全部挑战成功后（再次表达我太喜欢四天王他们的房间了……），大厅中间的石像会发光。调查石像就会被电梯带到下一层，也就是上届冠军所在的地方了。

一路向上爬上了很高很高的楼梯之后终于到达大厅，却发现红头发冠军（アデク）和N两个人站在一起。然后一段剧情后还有一段动画，紧



接着就是邪教组织的建筑从地底冒出，把联盟大厅直接围了起来（反面角色都能占领联盟，N你这作为系列里头的反面角色之一也算是比较强悍了……）。

最终决战

剧情过后N上了楼梯，二话不说，咱也追上去吧。刚进去看到七贤者其中的六个排成一排准备要阻止主角的前进。正要开战之际，七个训练馆的八个首领及时赶到（除了第一个训练馆的三个人。而最后一个训练馆两个人都来了……）和六个贤者战到一起（这段真是超热血的剧情呀）。然后我们继续向楼上前进。期间并不会发生任何战斗，即使是邪教组织的成员也不会。中途前后还会出现瞬移忍者给你指出恢复的地方和N所期望的世界，还有NPC会交代N的过去（瞬间N的人物形象就丰满了，再次让我感到主角果然就是个多余的人吧……）。



之后到达最顶层，和剩下的一个贤者发生剧情后就会进入N的王城大殿。只见N此时正坐在王座上，看到主角到来迎了下来，紧接着召唤出了白神兽（黑版是黑神兽）。这时，之前从普通系训

练馆首领处获得的黑暗之石（黑版是光明之石）也产生了效果，把黑神兽（黑版是白神兽）召唤了过来。接下来我们要做的就是捕获黑神兽（黑版是白神兽）了。50级。懒得打的话直接把大师球丢过去好了。

捕获成功后，会让你选择是否替换掉手中的一个PM，当然我果断换掉了一个十多级的……然后就是和N的战斗。



第一场强制为黑白神兽的战斗。我们可以充分的见识下神兽战斗的魄力了。N的神兽果然比咱们的神兽大两级。当然打败N的神兽之后，N就会拿出他真正的PM来参战了。

剩下的五只PM配置：

No.077 恶 Lv.050

No.107 钢 Lv.050

No.090 冰 Lv.050

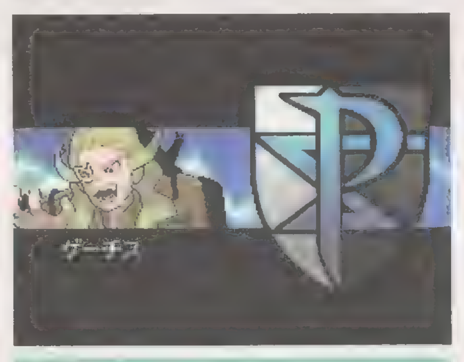
No.073 岩+飞 Lv.050

No.071 水+岩 Lv.050

总起来说还是相当难的阵营，有着轻松放倒封面神兽的实力。最后还是靠一路跟着我过来的几个PM解决了战斗……神兽真是靠不住呀……



胜利后，就可以看到被主角感化幡然醒悟的N了。不过如同所有电影剧情一样，这个时候那个留在门外的七贤者之一走了进来，表示了自己才是幕后黑手的决心，然后果断让主角揍他一顿。



七贤者的PM配置：

No.069 鬼 Lv.52

No.131 钢+恶 Lv.52

No.132 普通 Lv.52

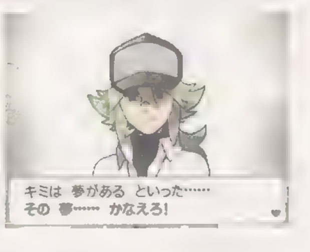
No.110 电 Lv.52

No.043 水+地 Lv.52

No.141 龙+恶 Lv.54

不多说了，打吧。难度还是有的，毕竟是最终BOSS嘛。

胜利最后，七贤者被随后赶到的红头发冠军（アデク）和男宿敌（チェレン）带走了，就剩N和主角，最后N放生了手里的白神兽。最后一个画面是N的特写……



结尾

终于通关了一周目。这次我觉得口袋的进化不仅仅是在画面上，在剧情上的进化也是很明显的。里面的人物塑造和一些对话颇有几分深意。还有就是我们知道口袋妖怪的传统就是一周目结束二周目才是真正的游戏开始。各种神兽，没有完全解决的邪教组织，还会邂逅到DP时期的联盟冠军美丽的希罗娜姐姐。更有一周目没能到达的全新地点和前几个版本的旧PM等待捕捉。所以口袋妖怪一周目只不过是个开胃菜罢了。

文/Akatsuki

《海贼王 巨人战争》

大海贼冠军赛流程攻略

进入9月的时候，日本的漫画工作狂人尾田荣一郎先生因为过度操劳（海贼史上最为宏大的战争确实很多都是双页开的画面，甚至一些很小的细节都照顾到了，不得不说这部分的工作量的确很大……呃，这是题外话……），《海贼王》宣布休刊一个月。这对于众多的《海贼王》粉丝来说，确实是一个相当大的打击，不过好在9月初的时候，NDS的《海贼王 巨人战争》发售了，相信这一个月有游戏的陪伴，时间会过得快一些，同时也希望尾田荣一郎先生早日恢复到正常的工作状态中来。那么，就还是先来介绍一下游戏的整个系统。

游戏模式详解

熟悉《海贼王》游戏系列的朋友一定都知道这是一个乱斗类型的游戏，利用对战场景中提供的各种道具，攻击对手或者使对手附有异状态，



在让自己处于有利的条件下KO对手获取胜利。同时，游戏还提供了相当麻烦的条件来诱使玩家不断地像NDS的按键和触摸屏挑战，当然，说是诱使自然会有相应的丰富报酬。

此外，游戏比较重视主要战斗角色和辅助战斗角色之间的支援效果。比如一些作色之间存在的支援效果可以使主战角色的攻防提高、速度提升，或者直接帮助主战角色攻击对手以达到增加连击数等等。支援角色一次出战最多可以配备三名，这也是本作中的“海贼团”系统，即可以自由搭配角色实现丰富多彩的海贼团组合。同时一些角色之间的支援效果是参照原作的，所以在怎样进行海贼团搭配的时候，玩家可需要费一番脑筋了。

在开始游戏之前，会让玩家进行游戏进行模式

的选择。主要的模式如下：



大海贼グランプリ：大海贼冠军赛（故事模式）。通过冠军赛模式可以锻炼培养出自己喜欢的角色，因为角色在战斗后有取得经验值的设定，在等级提升的时候可以为角色在某项能力上增加点数来提升自身能力，这样培养出来角色还可以运用到对战模式中去与好友对战。此外，这个模式也是获得主战角色和支援角色的重要途径之一，也可以在获得相应角色后迅速在模式内进行海贼团的人员编成，可以说是一个相当综合的模式。

サウザンドアリーナ：千之斗技场（对战模式）。千之斗技场提供与COM的对战，主要分为バトルロイヤル（皇家战斗，其实就是三人的大乱斗）、タイマンバトル（忍耐战斗，其实就是生存战）、以及フリーバトル（自由战斗）

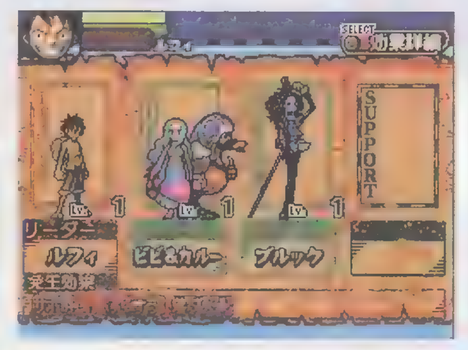


通信プレイ：通信游戏。这里可以和朋友们以及进行大乱斗的对战，最多支持四人同时联机（只有无线对战，没有Wi-Fi对战功能）。其中，DSワイヤレス对戦是指需要对战的朋友都持有《海贼王 巨人战争》游戏卡的情况下使用的，而DSダウンロード对戦是指只有一张游戏卡同时实现最多4人时的无线通信对战。最后的育てたキャラクターで对戦则是使用在大海贼冠军赛中培养的角色进行对战。



修行：修行。使用角色完成所列出的技能奥义等出招表，这也是能最快掌握任务技能特性的一个模式。

海贼チームエディット：海贼团编成。在这里可以对主战角色和支援角色进行编成，1名主战角色最多可以有3名支援角色，同时，即使是同1名主战角色，也可以根据自己的喜好不同或者战斗的实际需要不同而登录2个以上的海贼团，拥有完全不一样的支援角色。

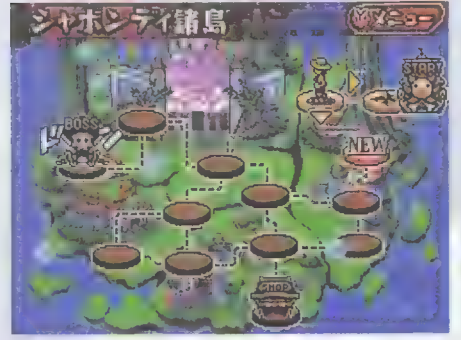


お宝：宝物。其实就是游戏中的一些收集要素，同时也关系到一些隐藏要素。主要有キャラクタープロフィール（角色资料）、バトルログ（战斗履历）、ギャラリーモード（图鉴模式）、サウンドモード（音乐模式）、パスワードモード（密码模式）。其中密码模式关系到一些隐藏关卡和隐藏角色的出现。

オプション：选项。游戏中的一些基本设定。其中附有黄色三角叹号的ゲームデータを消す是消除存档，由于本游戏只有一个存档，所以请务必小心。

大海贼冠军赛讲解

进入大海贼冠军赛（这是游戏的基础+核心）后，最初会要求玩家选择一名支援角色：薇薇、斯摩格、不死鸟马尔科。由于以后的关卡中都可以获得，所以这里选择谁都无所谓的。随后进入“走格子”的游戏进行方式，每个格子都会进行一次战斗（即战斗点），而战斗分为最初的战斗以及之后的任务战斗，同时战斗的完成条件也分



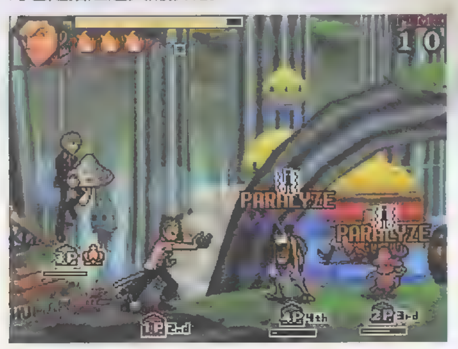
为主要条件和附加条件。简单的说就是，最初的战斗中一般情况下是为了完成主要条件，而任务战斗则是为了完成满足附加条件，获得相应报酬的战斗。这一部分会在之后的攻略中详细列出。

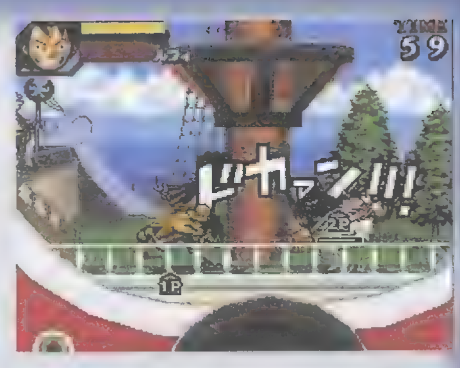
基本操作和道具说明

在进入到一个格子的时候会切换到大乱斗（即格斗）的画面，这时基本上与格斗游戏是没有区别的。关于键位的基本操作如下：

十字键：控制角色的移动。快速连击按下左或者右的方向键可以实现冲刺。

X键：投技。在接近对手的时候施展投技，同时也是拾起道具的按键。





Y键：防御。可以说是完全防御，应该是为了大乱斗准备的，因为一般的格斗游戏从身后攻击都是破防的。（- -|||）此外，还有为任务准备的完美防御，即在受到攻击的时候按下Y键，出现BINGO就表示完美防御成功。

A键：跳跃。可以在空中实现二段跳，同时配合方向键↓可以实现迅速落地，并且在受到攻击浮空的时候可以通过A键实现受身。

B键：攻击。所有的攻击技能都是通过B键配合方向键实现的，同时也是投掷道具的按键。这里玩家可以在修行中学习各种攻击技能，就不一一列出了。

此外，战斗中的战场道具会对玩家造成不小的麻烦，尽管这对于COM或者联机朋友来说是一样的，但是一些状态异常还是有必要注意：

炎上：一定时间内HP减少。

毒：一定时间内HP减少。

麻痹：一定时间内行动不能。

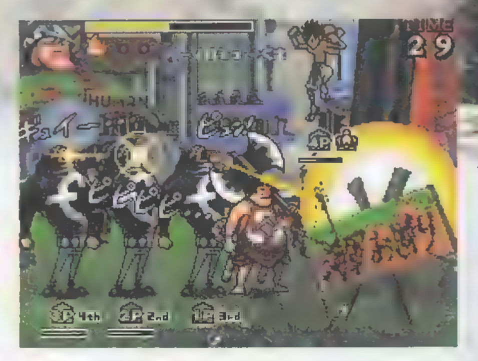
睡眠：一定时间内行动不能。

冰洁：一定时间内行动不能。

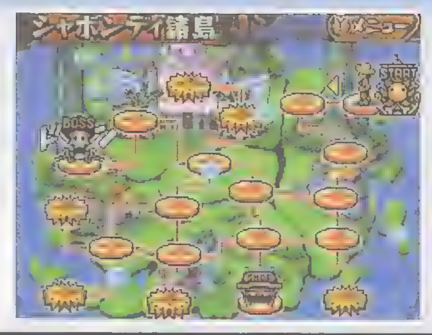
带电：每隔一定时间行动不能。

混乱：一定时间内朝相反方向移动。

辣椒：一定时间内朝一个方向自己移动。



大海贼冠军赛攻略



在介绍了游戏的系统和基本战斗方法后，就是大海贼冠军赛这个游戏的核心内容了。具体流程如下（由于部分与人物收集无关，诸如奖金等等，所以只记录了与人物收集相关、隐藏路线等等的部分）。

シャボンティ諸島

战斗点	主要条件	附加条件	奖励
冒険のはしまり	打倒对手	初次完成	布鲁克
ちょっと行ってくらァ！！	打倒对手	初次完成	弗兰奇
ルフィとルフィ	打倒对手	使用山治完成	迪巴鲁
シャボン玉遊び	站在泡泡7秒	25秒	隐藏路线
5たった一人でどこいくの？	打倒对手		
海賊狩りのゾロ	打倒对手	初次完成	索隆
はつちゃんのたこ焼き	章鱼烧数量胜过对手	8个	小八
ポイントバトル	积分战（打倒对手+2，被干掉 -1）		
キャプテン•ウソップ	打倒对手	初次完成	乌索普
遊園地探検隊	积分战	使用黄猿完成	隐藏路线
パーソロミュー•くま 出現！！	时间结束	剩余HP90%	隐藏路线
海軍本部「大将」黄猿	打倒对手	初次完成	黄猿
くま軍団 出現！！	时间结束		
VS 6人の超新星	打倒对手	1,打倒支援角色3次 2,20秒内	1,怪僧 2,隐藏路线
海軍大将と七武海	积分战	必杀技打倒对手	称号“战斗员”
超爆弹バトル	时间内不要碰到炸弹		
VS 麦わらの一味	打倒对手	使用黄猿完成	[illegible]

アマゾン・リリー

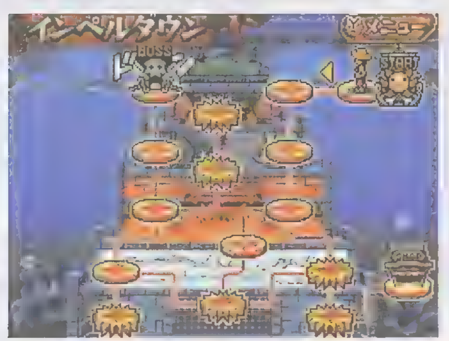


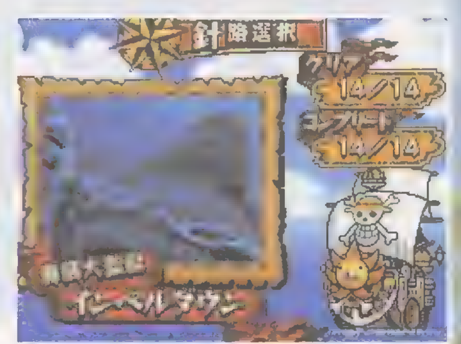


战斗点	主要条件	附加条件	奖励
黒足のサンジ	干掉敌人	1,初次完成 2,剩余HP50%	1,山治 2,隐藏路线
VS留守番チーム	积分战	使用乌索普完成	称号“狙击手”
ビンゴマスター☆	完美防御两次		
トニートニー•チョッパー	三次投技	1,初次完成 2,使用女帝完成	1,乔巴 2,隐藏路线
ああ、なんて幸せなんだァ…	打倒对手	1,剩余HP30% 2,剩余HP60%	1,罗宾 2,隐藏路线
“泥棒猫”ナミ	保护宝箱	初次完成	奈美、隐藏路线

战斗点	主要条件	附加条件	奖励
強い者こそ美しい	积分战	4分	玛格加特
海賊女帝 ボア・ハンコック	打倒对手	初次完成	女帝
ルフィはわらわのもの！	路飞存活		
ルフィ…さァ…たんと食べすのじゃ❤	路飞吃七块肉	吃带骨肉5个	图鉴
おれァ散歩にきただけだ……	打倒对手		
VSセクスィー海賊団	打倒对手	使用奈美完成	称号"航海士"

インペルダウン





战斗点	主要条件	附加条件	奖励
ポイントハトル	积分战	打倒支援角色三次	称号"音乐家"
灼熱地獄	打倒对手		
ド派手大作戦！！	积分战	打倒支援角色一次	MR.3
VS二人のゾロ？	积分战	使用山治完成	MR.2
5.5番地 ニューカマーランド	打倒对手	1,剩余HP10% 2,使用人妖王完成	1,隐藏路线 2,雷电
オヤジさんには手出しさせんぞ	打倒对手	初次完成	隐藏路线
来るなルフィ！！	打倒对手	初次完成	新岛屿
極寒地獄	打倒对手	支援攻击命中两次	隐藏路线
オカマ王　エンポリオ　イワンコフ	积分战	1,初次完成 2,使用路飞完成	1,人妖王 2,隐藏路线
地獄に仏？喜びの男達	打倒对手	打倒支援角色一次	萨迪
インペルダウン監獄所長 マゼラン	打倒对手	初次完成	麦哲伦
テンションホルモンバトル	打倒对手	初次完成	隐藏路线
VS黒ひげ	打倒对手	使用麦哲伦完成	隐藏路线
VS 恐怖のタッグ	打倒对手		

マリンフォード

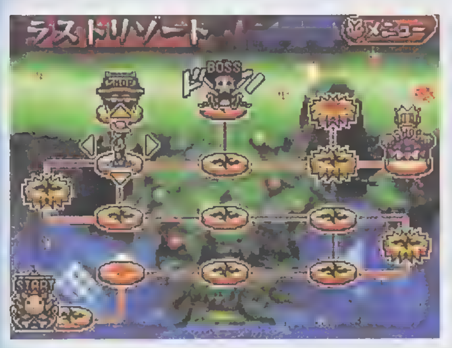


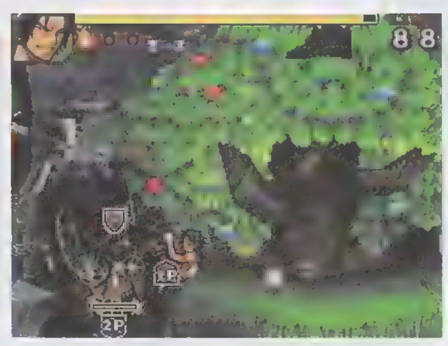


战斗点	主要条件	附加条件	奖励
VS海軍 その1	打倒对手		

战斗点	主要条件	附加条件	奖励
VS海軍 その2	打倒对手		
火拳のエース	打倒对手	1,初次完成 2,剩余HP50%	1,隐藏路线2,艾斯
白ひげ海賊団	打倒对手		
バギーで逃げまくれ！	时间结束		
ポイントバトル	积分战	使用赤犬完成	隐藏路线
VS白ひげ海賊団	打倒对手		
VS 王下七武海	打倒对手	使用沙鳄完成	多弗朗明高
VSくま軍団	打倒对手	剩余HP25%	战桃丸
三大将	打倒对手	必杀技打倒对手	图鉴
JET身代わりバトル！	路飞存活		
勝手にしやがれ！	积分战	使用鹰眼完成	隐藏路线
正義	打倒对手		
海峡のジンベエ	打倒对手	1,使用路飞完成 2,使用艾斯完成	1,隐藏路线 2,甚平
囚人達	积分战		
最高の兄弟	打倒对手	剩余HP60%	图鉴
世界を揺らす男	积分战		
海軍本部「大将」赤犬	打倒对手	1,初次完成 2,必杀技打倒对手	1,赤犬 2,隐藏路线

ラストリゾート

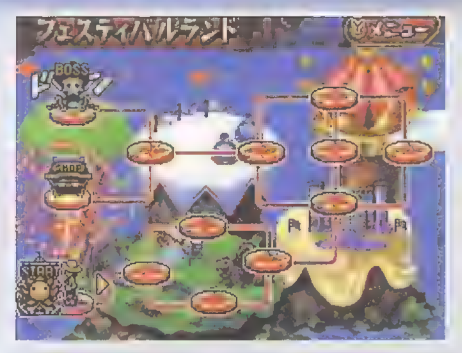


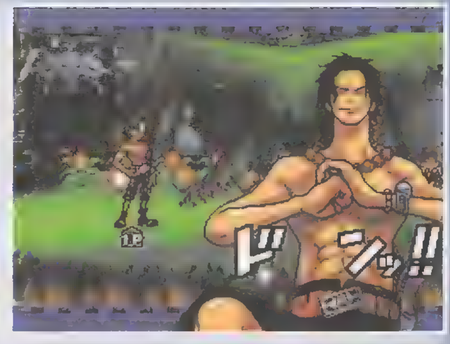


战斗点	主要条件	附加条件	奖励
VS剣豪海賊団	积分战		
アイテム•サポートバトル	打倒对手		
ひとまかせ海賊団	打倒对手		
必殺バトル	积分战		
熱い男達のバトル	积分战		
宝岛の宝探し	抢到比对手更多的宝石		
可憐な海賊団	时间结束		
スピードバトル	积分战		
監獄署長とオカマ王	打倒对手		
最後の前の大きな壁	积分战	使用艾斯完成	战国
恐怖！超攻撃のバトル	积分战		
ノーガードバトル	打倒对手	使用路飞完成	卡普
黒ひげ海賊団	打倒对手		

フェスティバルランド

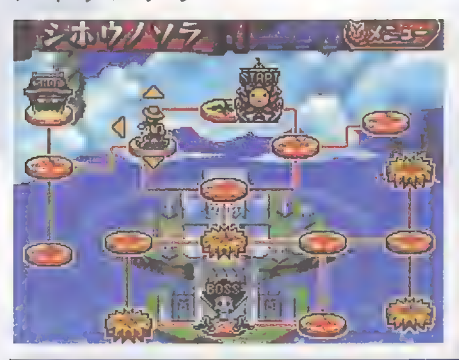
战斗点	主要条件	附加条件	奖励
ゾロの過酷な修行	打倒对手		
キケンな箱に宝あり！？	比对方抢到更多宝石		
おいしい肉料理を教えよ！	吃五5个肉	吃7个肉	称号“厨师”
いっぱいいっぱいキノコ狩り！	比对方抢到更多蘑菇		

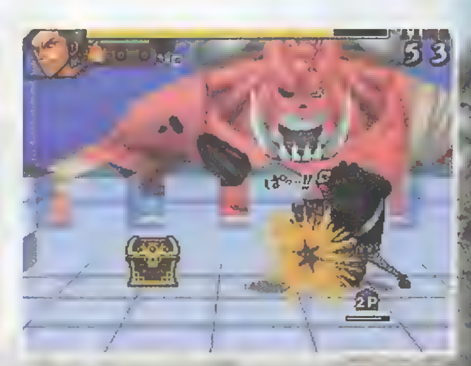




战斗点	主要条件	附加条件	奖励
熱過ぎる男：！	时间结束	初次完成	汉尼拔
VS まゆげ海賊団	打倒对手	打倒支援角色两次	路奇
海へ出ればわしの土俵じゃ！	打倒对手	使用基平＋恶龙、小八、凯米的组合完成	尾田
風車遊び	站在风车上15秒	剩余HP50%	莫利亚
ダイヤモンド•ジョズ！	破坏十二个宝箱	8个宝石	乔斯
医療海賊団の手当てタイム	乌索普存活	初次完成	隐藏路线
ハデにヒーハー	打倒对手	初次完成	巴基

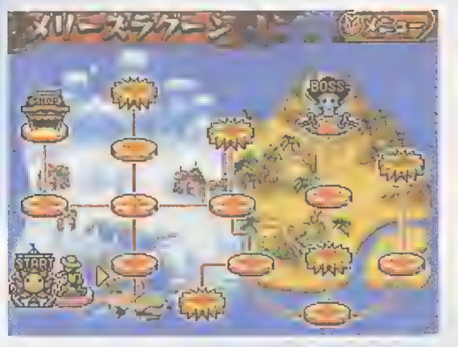
シホウノソラ

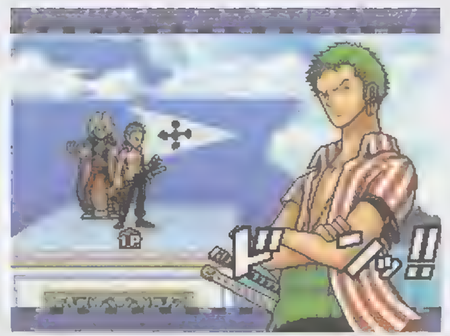




战斗点	主要条件	附加条件	奖励
空島の戦い	打倒对手	1,打倒支援角色一次 2,没有受到支援攻击	1,艾涅尔 2,隐藏路线
VS 大食い海贼团	打倒对手	吃7个肉	隐藏路线
人の夢は！終わらねェ！！	打倒对手		
空まで行くぞ！ 風来バースト！！	打倒对手	1,剩余HP50% 2,剩余HP75%	1,隐藏路线 2,称号“船医”
フェッフェッフェッバトル	打倒对手	支援攻击命中两次	银狐
シャンドラの灯	积分战		
巨大な敵	打倒对手		
シホウノソラの戦い	积分战	使用乌索普完成	斯潘达姆
怒りでヒートアップするくちだ…！	时间结束		
王下七武海 バーソロミュー•くま	路飞存活	必杀技打倒对手	熊
拳骨流星群	打倒对手	使用乌索普完成	隐藏路线
生まれてきてすいません……	打倒对手	支援攻击命中两次	佩罗纳
出て来い麦わらの一味	积分战	必杀技打倒对手	图鉴
たらけきった正義	打倒对手		
海軍本部「大将」青キジ	打倒对手	初次完成	青雉

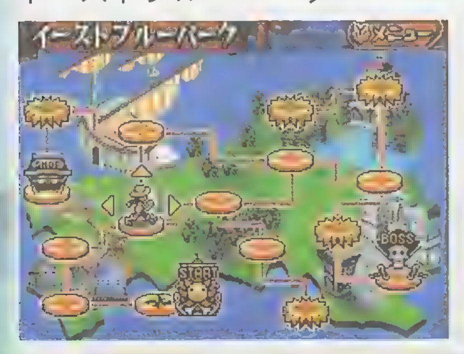
メリーズラグーン





战斗点	主要条件	附加条件	奖励
なつかしのゴーイング•メリー号	积分战		
元気出る！チョッパーの医学！	打倒对手		
パクパク　ワポル！！	打倒对手	初次完成	瓦波鲁
因縁の海賊団	积分战		
おれは手を組むだけだ！	积分战		
来いよ高みへ！！	积分战		
絶望的な力	时间结束	打倒对手一次	拉斐特
アラバスタ動物ランド	积分战	1,打倒支援角色三次 2,打倒支援角色四次	1,隐藏路线 2,绿海豹
エースとバギー	积分战		
追うもの追われるものチーム	积分战		
暑いのも寒いのも苦手だ…	打倒对手		
ゴチャゴチャうるせェな！	打倒对手	20秒内	图鉴
HOPE！！	打倒对手		
いっぱいいっぱい電伝虫！	打倒对手	支援攻击打倒一次	MR.1
作戦名ユートピア	打倒对手	1,初次完成 2,使用路飞+薇薇的组合完成	1,沙鳄 2,隐藏路线

イーストブルーパーク



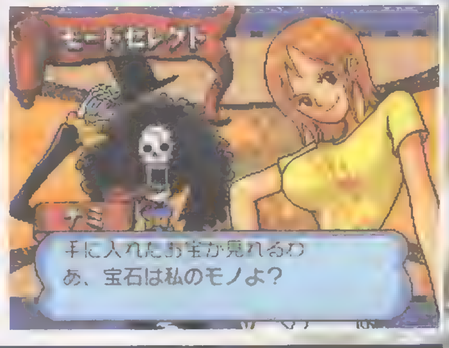


战斗点	主要条件	附加条件	奖励
その男　"麦わらのルフィ"	打倒对手	使用巴基完成	香克斯
海賊王と大剣豪	打倒对手	25秒内	称号"超新星"

战斗点	主要条件	附加条件	奖励
VS異変海賊団	积分战		
超箱投げバトル	打倒对手		
海上レストラン パラテイエ	打倒对手		
ウソ800！！	保护宝箱	初次完成	库洛
ザコに用はねェ	打倒对手		
なははは　ぱっぱ生きてた	积分战		
当たり前だ！！！！	奈美存活	使用路飞完成	图鉴
VS はりきるじいさん海賊団	打倒对手		
VS新魚人海賊団	打倒对手	1,使用奈美完成2,使用鹰眼完成	1,恶龙2,隐藏路线
世界最強の剣士　鷹の目のミホーク	打倒对手	使用索隆完成	图鉴
伝説は始まった！	积分战		
世界最強の剣士と海賊狩り	打倒对手	初次完成	鹰眼

ナイトメアキングダム





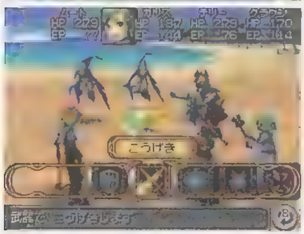
战斗点	主要条件	附加条件	奖励
ナイトメアキングダム	打倒对手	初次完成	噩梦路飞
くま軍団から逃げろ！	时间结束		
地震•雷•火事•おやびん海賊団	打倒对手		
追うもの追われるものチーム2	积分战		
ビンゴガードスーパーマスター	完美防御五次		
革命	打倒对手		
王下七武海！！	积分战		
海軍本部　三大将	打倒对手		

New Releases 掌机新作发售表



剑纹：硬核一下子更新了10月和11月两个月的游戏发售表，看着这些游戏有点傻眼。PSP今年太厉害了，尤其这两个月，什么游戏都有，绝对不愁没玩的。游戏太多就不列举了。看这架势，PSP2不用出了。昨天玩到《如龙新章》，画面和气氛相当棒，格斗部分也有难度（我玩Hard被虐的不行，改Normal了……）谁说PSP是要换代的掌机？当然Sony也还没说要换代。NDS大作也有几个，但人们都等3DS，游戏厂商也是如此，对NDS的游戏也就这样，不会太重视了。这期《口袋妖怪黑白》已经发售，我写这段文字时，大神传还没有出。我先玩大神传后玩口袋，是这么打算的。







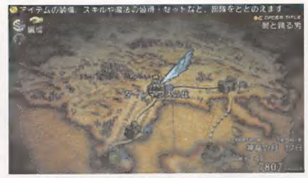
还记得吗？《黄金太阳3》就快出了，赶在NDS的末期登场。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2010年10月				
5日	女巫和吸血鬼	Witches & Vampires	Crave	PUZ
5日	运动游戏合集	Sports Collection	Ubisoft	SPG
5日	女巫和吸血鬼	Witches & Vampires	Crave	PUZ
5日	纸牌超载 Plus	Solitaire Overload Plus	Telegames	PUZ
5日	BEN10终极外星人 宇宙毁灭	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	D3P	ACT
7日	王国之心 重置代码	Kingdom Hearts Re:coded	Square Enix	ARPG
7日	天下第一战国情人	天下一 戦国LOVERS DS	Rocket Company	AVG
12日	墨西哥摔跤AAA	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
12日	宝石大师 雅典娜的摇篮	Jewel Master: Cradle of Athena	CokeM Interactive	PUZ
12日	超级涂鸦冒险家	Super Scribblenauts	Warner Bros	ACT
14日	东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱变	東京トワイライトバスターズ 禁断の生贄帝都地獄変	STARFISH	AVG
15日	Intellivision复活	Intellivision Lives!	Virtual Play Inc	ETC
18日	勤劳理发师	Busy Scissors	Little Orbit	ETC
19日	CSI犯罪现场调查 未解决	CSI: Crime Scene Investigation: Unsolved!	Ubisoft	AVG
19日	地牢入侵	Dungeon Raiders	Focus Home Interactive	AVG
19日	农场乌托邦	Farmtopia	505 Games	SIM
19日	芝麻街 甜怪饼的计算嘉年华	Sesame Street: Cookie's Counting Carnival	Warner Bros	ETC
19日	芝麻街 艾摩的大冒险	Sesame Street: Elmo's A-to-Zoo Adventure	Warner Bros	ETC
20日	机械大师2	Mechanic Master 2	Crave	PUZ
26日	手艺妈妈	Crafting Mama	Majesco Games	PUZ
26日	诺亚方舟	Noah's Ark	SouthPeak Games	ACT
26日	星球大战 原力释放2	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	ACT
26日	模拟人生3	The Sims 3	Electronic Arts	SLG
28日	黄金太阳 漆黑的黎明	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	Nintendo	RPG
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG
29日	爆丸战士 核心抵抗者	Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core	Activision	ACT
29日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG
2010年11月				
2日	雅达利精选集 第一部	Atari's Greatest Hits Volume 1	Atari	ETC
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision	FPS
2日	詹姆斯邦德007 血石	James Bond 007: Blood Stone	Activision	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	马达加斯加 企鹅	Penguins of Madagascar	THQ	ACT
2日	肖恩约翰逊体操	Shawn Johnson Gymnastics	Zoo Games	SPG
3日	光辉物语	Radiant Historia	Atlus	RPG
9日	使命召唤 黑色行动	Call of Duty: Black Ops	Activision	FPS
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	尖帽子与魔法之店	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC
14日	马里奥vs大金刚 迷你村大暴动	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	Nintendo	PUZ
16日	哈利波特与死亡圣器 上	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	ACT
16日	荒野求生	Man vs Wild	Crave	ETC
16日	超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	ACT
16日	索尼克色彩	Sonic Colors	SEGA	ACT
16日	少年魔法师	Wizards of Waverly Place: Spellbound	Disney Interactive	ACT
23日	长发公主	Disney Tangled: The Video Game	Disney Interactive	ACT
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	实况力量口袋棒球13	パワプロクンポケット13	KONAMI	SPG
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大戦 L	NBGI	SRPG

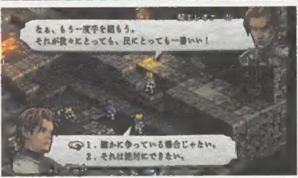
PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年10月				
1日	爱宝贝	EyePet	SCE	ETC
5日	BEN10终极外星人 宇宙毁灭	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	D3P	ACT
5日	NBA篮球 2K11	NBA 2K11	2K Sports	SPG
7日	我是航空管理员 机场英雄 羽田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 羽田	Sonic Powered	SIM
7日	加奈 妹妹	加奈 ~いもうと~	CyberFront	AVG
7日	剑与魔法与学园3	剣と魔法と学園モノ 3	Acquire	AVG
12日	墨西哥摔跤AAA	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
14日	DJMAX 携带版3	DJ Max Portable 3	PM Studios Inc.	MUG
14日	秋之回忆	Memories Off 6: Next Relation	5pb	AVG
14日	核石之王	Lord of Arcana	Square Enix	ARPG
21日	金属战斗陀螺携带版超绝转生	メタルファイトベイブレードポータブル超絶転生! バルカンホルセウス	Takara Tomy	ACT
21日	角子机胜负师P	スロッターマニアP サンサンハナハナ&サンサンオアシス	Dorart	ETC
26日	美国职业摔角同盟2011	WWE SmackDown vs. Raw 2011	THQ	ACT
28日	梦幻俱乐部 携带版	Dream Club Portable	D3P	AVG
28日	噬神者 爆发	God Eater Burst	NBGI	ACT
28日	杀戮之心EXA	Carnage Heart EXA	Artdink	SLG
28日	Lucian Bee's三部曲合集	Lucian Bee's: Trilogy Box	5pb	AVG
28日	灵武战记携带版	ファントムブレイブ PORTABLE	日本一	SRPG
28日	战极姬2岚百华如战乱辰风	戦極姫2・嵐~百華、戦乱辰風の如く~	System Soft	SRPG
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义魏编	真・恋姫†夢想~乙女繚乱☆三国志演義~魏編	Yeti	AVG
28日	天顶的围棋	天頂の囲碁	NCS	TAB
28日	东大将棋 名人战道场	東大将棋 名人戦道場	NCS	TAB
28日	娇蛮之吻2学期携带版	つよきす2学期 Portable		
28日	乃木坂春香的秘密 开始做同人志了	乃木坂春香の秘密同人誌、はじめました	ASCII Media Works	AVG
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた~陵桜学園 桜藤祭~ Portable	角川書店	AVG
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG
28日	初音岛1&2携带强化版	D.C.Ⅰ&Ⅱ P.S.P.~ダ・カーポⅠ&Ⅱ~ プラスシチュエーション ポータブル	角川書店	AVG
29日	爆丸战士 核心抵抗者	Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core	Activision	ACT
未定	金属战斗陀螺携带版 超绝转生	メタルファイトベイブレードポータブル 超絶転生！ バルカンホルセウス	TAKARATOMY	ACT
2010年11月				
1日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	胜利11人 2011	Pro Evolution Soccer 2011	KONAMI	SPG
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	恋爱番长 爱情就是力量！	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女！Love is Power!!	IDEA FACTORY	AVG
11日	皇家骑士团2 命运之轮	タクティクスオウガ 運命の輪	Square Enix	SRPG
16日	荒野求生	Man vs. Wild	Crave	ETC
16日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	RAC
18日	罪恶少女	Criminal Girls	日本一	RPG
18日	小小克星 修改版	リトルバスターズ!Converted Edition	Prototype	AVG
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	武装之心	Arms' Heart	Hamster	RPG
25日	弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	Spike	AVG
25日	维新恋华 龙马外传	維新恋華 龍馬外伝	D3P	AVG
25日	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	IDEA FACTORY	AVG
25日	王者天下一骑斗千之剑	キングダム 一騎闘千の剣	KONAMI	ACT
25日	雅恋	雅恋 ~MIYAKO~	Idea Factory	AVG
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义蜀编	真・恋姫†夢想~乙女繚乱☆三国志演義~蜀編	Yeti	AVG









皇骑曾经是硬核的最爱，据说他会为了这个游戏买PSP。

硬核：10月13日的《怪物猎人P3》是试玩版下载，自然不会在这个发售表里出现。9种武器，2种任务，比当年的Wii版试玩版内容丰富很多，应该可以玩到12月1日正式版的发售。当然我猜很多人都会在第一时间把这个试玩版研究透，然后继续苦苦地等待……还是应该慢慢玩，延长试玩版的寿命。史爱的《核石之王》10月14日发售，不知道MHP3的DEMO会不会对其销售造成影响。11月份的光棍节PSP还有《皇家骑士团2 命运之轮》，这是当年省下饭钱也要去机厅玩的游戏。突然发现对我来说PSP的游戏越来越好玩，NDS反而不行了，期待3DS了。

PG也有杂志卖了…









邮购说明

第一期（1、2月合刊）还有少量库存，单价为12.8元。2010年3月号、4月号、5月号、7月号、8月号，单价为9.8元。9月号单价为12.8元。如果通过邮局汇款，务必标注购买哪期，按照月份（几月号）标注即可，单本另加邮费5元，三本以上免邮费。建议淘宝购买，最为方便快捷，购买后立即快递发售，邮寄速度快且安全。

淘宝店地址：
http://zhangjimi.taobao.com
邮局汇款地址：
北京市100096-025信箱，邮编100096
杨娟（收）

买杂志送赠品：凡一次购买三本以上者，均可获得赠品一个，在右页标注“赠送品”的物品中随意选择。另外，标注“赠送品”的物品均可零售。





超小型TF读卡器

特惠价1元

- 支持SDHC大容量TF
- 体积小巧，速度快
- 杂志赠送品



NDS汉化游戏合集

特惠价3元

- 商城赠送版
- D9，内含210款游戏
- 杂志赠送品



原装DSL挂绳

特惠价5元

- 神游DSL原装挂绳
- 散包，黑白两色
- 杂志赠送品



原装DSL触摸笔

特惠价5元

- 神游DSL原装触摸笔
- 多种颜色
- 杂志赠送品



PSP1000线控套装（组）

特惠价10元

- PSP1000专用
- 线控带耳机
- 杂志赠送品



DSL/DSi黑包

特惠价10元

- 适合DSL和DSi
- 附带组装挂绳
- 杂志赠送品



DSL原装充电器

特惠价20元

- 绝对原装
- 韩版，神游版
- 220V直插



Hori原装PSP贴膜

特惠价25元

- Hori原装
- 对应1000-3000
- 数量有限，售完为止



Hori原装DSi贴膜

特惠价40元

- Hori原装
- 对应DSi
- 数量有限，售完为止



金士顿4GB TF卡

特惠价50元

- 台湾原装
- 4G Class4
- 最低读写速度4MB/秒



AK2i烧录卡

特惠价78元

- 原版
- 纸盒新版
- 对应所有DS系列



神游DSi主机

特惠价1175元

- 神游行货，原版包装
- 3年质保
- 神游直供最低价

购买方式（任意方式）

尚吾购物
ijoy.taobao.com
电话：400-811-0522（每天8:00-20:00）

掌机迷淘宝店
zhangjimi.taobao.com


本刊仅随光盘附送
不单独销售
ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316